NG エヌジー

namco COMMUNITY MAGAZINE

1986
第12号

NAMCO GRAFFITY'81〜'85

HARDWARE SUPPORT

NGTALK

LOCATION SHOKAI

KYUSYU

GOGONOKUNI

NAMCOT CLUB

POKASUKATANKENTAI・ROBOSOCCER

NEW GAME SKYKID+GAUNTLET

WA!

Pow Pow

Hey

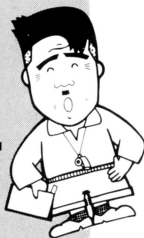
TOPICS

NEW FACE!
働き者のパンフレットKOZŌ

長いハナでパンフレットを吸いつける愛嬌たっぷりのゾウくんは、ナムコロボット（ナボット）にこの程新しく仲間入りした「パンフレットＫＯＺŌ（コゾー）」。お店の宣伝や集客のために作られた、愉快なパンフレットロボットです。

軽快なＢＧＭにのって、鼻でパンフレットを吸いつけてはお客様に差し出す、サービス満点の働き者。イベント会場やお店の売り出しには、このＫＯＺŌくんが大活躍です。ナボットの「パンフレットＫＯＺŌ」よろしくね。

「ダンシング・ウーパールーパー」に「きつねどんべえドッキンコ」、最近の即席ラーメンのプレミアムはすごく過激でおもしろい！ だから遊びをクリエイトしちゃうナムコとしても、気になる存在だったんだ。

それでとうとう、ナムコと大手広告代理店との共同企画によってできあがったのが、木登りモグラの体重計「ハッカンベー」。コント山口君と竹田君がドタバタと走り回るテレビＣＭで、もうすっかりおなじみだね。

高さが110センチもあって、80キロの人までＯＫ。はかりに乗ると、穴から出てきたモグラが目の前のヤシの木をトコトコと登ってゆき、目盛りで止まって「ハッカンベー！」と言う、画期的なオモシロ体重計だ。

残念ながらもう締切っちゃったので、今から応募してももらえないけど、こんな楽しい体重計だったら、一家に一台、絶対ほしくなっちゃうよね。

巻頭ふろく ポップアップカードキット

POP UP CARD KIT

今回はポップアップカードのおまけ付きです。〝お正月なんて終ったじゃねーか！〟なんて言わないで、顔を無理矢理笑わせながらこれを作って楽しい時を過ごしてね！

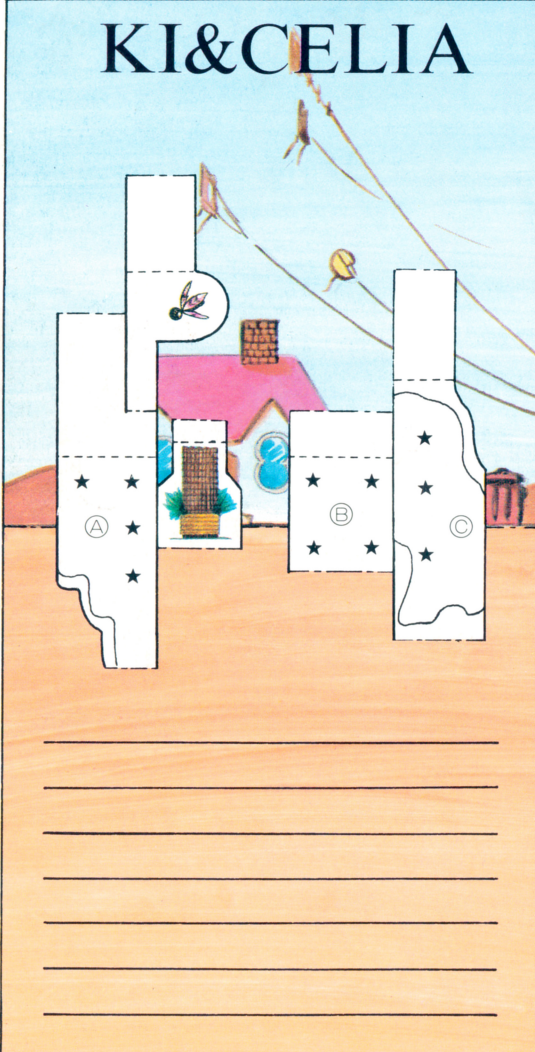
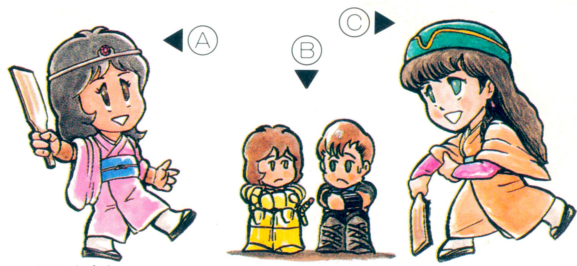
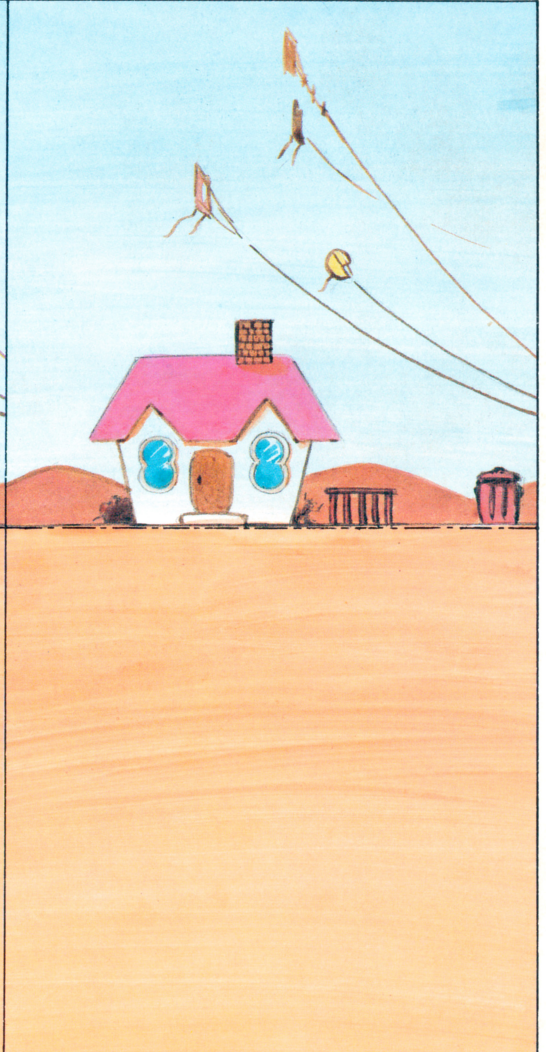
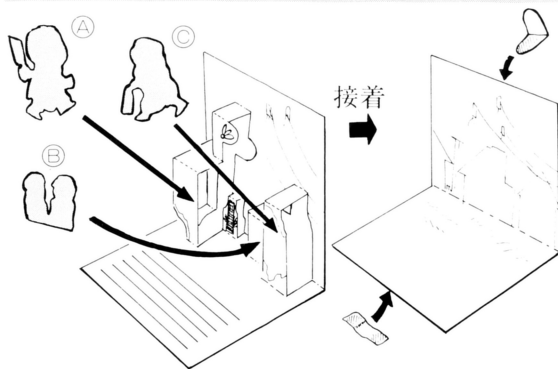
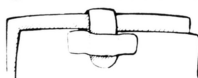
▼押さえ

▼止め板

▼表側

KI&CELIA

Ⓐ Ⓑ Ⓒ

▼裏側

○○ポップアップカードの作り方○○

❶本からパーツをすべて切り離し、"表側" パーツに切り込みをいれ、指示通りに折り曲げる。
❷"表側"のウラにのりを着けて"裏側"パーツに接着する。その時に起き上る部分にのりが着かないように注意する。
❸キャラクターを指定場所に接着する。
❹二つに折り曲げて、止め板を着けてできあがり。

- - - - - -	ヤマオリ
—・—・—	タニオリ
————	キリトリ
★ ★ ★	ノリシロ

★
★

POP UP
MESSAGE CARD

★

From

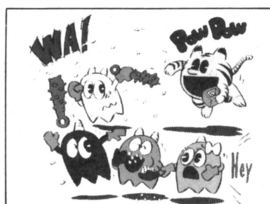
★

★
★

★
★

NO. 12 1986

CONTENTS

編集
●
レイアウト
●
(株)ナムコ
デザイン課
NG編集室

COVER

黄色いボディにシマ入れて
トラに変身、パックマン。
モンスターは一そと、福は一うち。
今年もゆかいに、追いかけっこだ!

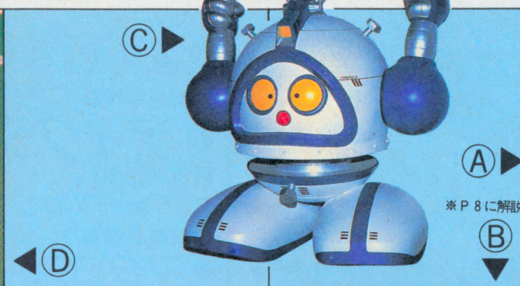
イラストレーション　遠山 茂樹

Ⓒ▶

Ⓐ▶

※Ｐ８に解説

Ⓑ▼

◀Ⓓ

※やり方は簡単。この写真の製品が何か、何年に作られたものかを答えればいいのだ。全部で20点ある。全問正解者の方には、ヨーロッパ旅行が……当たるわけではない。なにしろ答は９ページにあるんだもんね〜。

Ⓕ◀

ナムコグラフィティ '81〜'85 (3)最終回

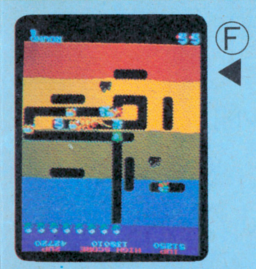
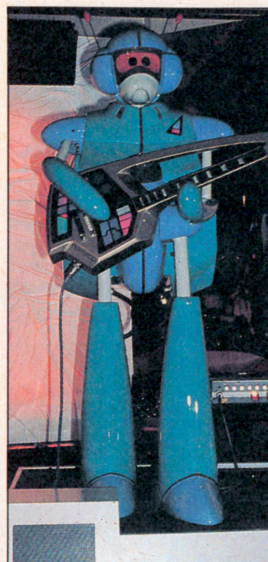
Ⓔ▶

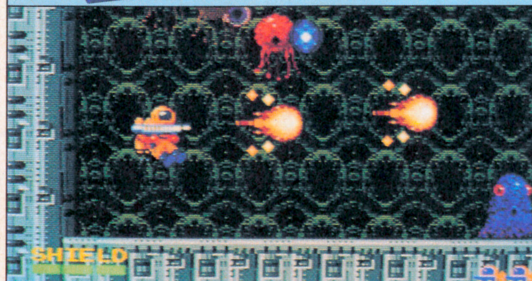
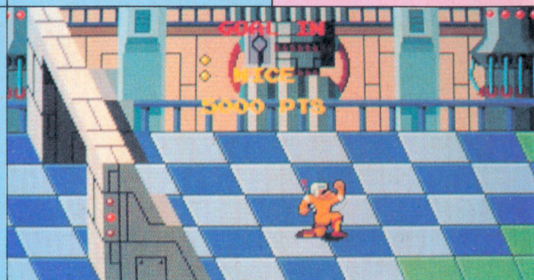
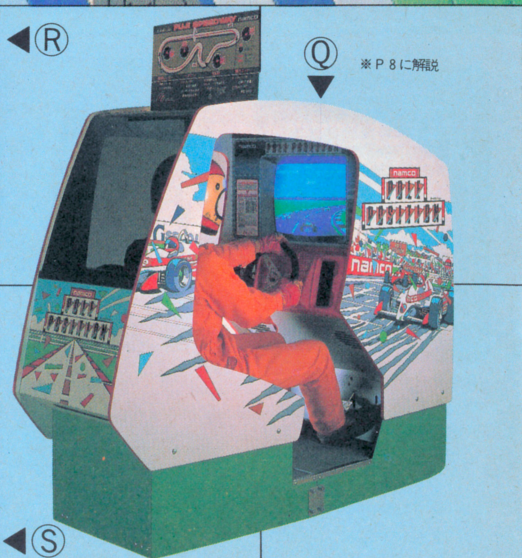
Ⓘ

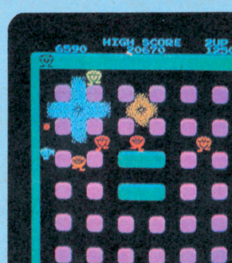
※Ｐ８に解説

◀Ⓗ

◀Ⓖ

◀Ⓙ

さて、今回ご紹介する'81～'85は、ナムコファンの君にはもう何も説明することはないぐらいご存知の時代だ。そこで、最終回の今回は、君の知識を試すためにクイズ形式にしてみようと思う。フッフッフッ・・・　※

ゲームファンの君には、むしろこんな製品のほうがわからないカモね。

※P8に解説

※P8に解説

'81

エレメカや、ロボット達もがんばっていた。今も現役で活躍中。

〈'81ビデオゲーム〉
ギャラガ(写真Ⓘ)
ニューラリーX
ワープ&ワープ(写真Ⓢ)
ボスコニアン(写真Ⓑ)

〈'81その他の作品〉
ノックダウン(エレメカ)
おかし大作戦(エレメカ)(写真Ⓛ)
さんすう道場(エレメカ)(写真Ⓜ)
大放出(エレメカ)
Dr.スランプあられちゃん(乗物)(写真Ⓔ)
ドラえもんタイムマシン(乗物)
ノボット(ロボット)
ピュータン(ロボット)
ラルゴ(ロボット)
サンダユウ(ロボット)(写真Ⓒ)
マッピー(ロボット)(写真Ⓖ)
ムーンチャイルド(ロボット)
ロボットシアター(ロボット)
●ハーティ
●ビジョニー
●サウンディ

●ギャラガ(写真P6Ⓘ)
デビュー以後コンスタントに人気を博し続けてきた名作。超ロングランヒット作品だ。この頃からハードの技術もレベルアップしたため画面もぐっと明るく美しくなった。ナムコットのアイテムとしても人気者。

●ボスコニアン(写真P6Ⓑ)
スペースシューティングゲームとして斬新な企画であったが、ギャラガ人気のせいで影が薄く、やっと注目され始めた頃あのディグダグが登場したため、一部のファンに親しまれながらも衰退の道をたどってしまう。

●ポールポジション(写真P7Ⓠ)
大ヒットしたレーシングシュミレーションゲーム。それまでのドライブゲームのイメージをくつ返す美しい画面、迫力の4chサウンドは人々を驚かせた。(待ち行列ができる程の人気だったのだ。)

▼ゼビウス
ご存知あの有名なゼビウスである。ビデオゲームの文化的地位をぐっと引き上げてくれた、ゲームの歴史に残る名作。ビデオやレコードにもなり、ゲームデザイナーがTVに登場するという前例のない展開をした。

'82

名作ゼビウスやポールポジション誕生。モリモリ元気なナムコゲーム。

〈'82ビデオゲーム〉
スーパーパックマン(写真Ⓣ)
ポールポジション(写真Ⓠ)
ゼビウス
テーブルホッケー
ディグダグ(写真Ⓕ)

〈'82その他の作品〉
バーディパット(エレメカ)
ハローキティシリーズ(乗物)(写真Ⓟ)

●スーパーパックマン(写真P7Ⓣ)
パックマンIIというようなもの。しかし、ポールポジションに人気をそがれ、地味に消えていく。

▶バーディー・パット
エレメカ・ゴルフシミュレーションゲーム。おとーさん達にはうれしい存在である。

'83

ふっふっ、NG誕生の年・そしてゲームソフトのカセット"ナムコット"第1号が登場。

〈'83ビデオゲーム〉
マッピー
フォゾン
パック&パル
リブルラブル(写真Ⓓ)
ポールポジションII

〈'83MSX用ナムコット〉
01・パックマン
02・マッピー

〈'83その他の作品〉
ホットボールホッケー(エレメカ)
Mr.プロレス(エレメカ)
コスモ星丸(ロボット)
パンフレットロボット(ロボット)
マニュピレーター(ロボット)
お絵描きロボット(ロボット)

◀NG創刊号
NG第1号が創刊された。5千部からのスタート。当時は、1号限りで廃刊だろう…と言われていたが、予想に反し人気を得て、今や㊙万部!しかし、いつ廃刊になっても不思議はないという状況は今も全く同じ。

▼Mr.プロレス
とう!とう!とう!

▲パック&パル
パックマンシリーズ第3弾。残念ながら、あんまり人気は出なかった。しかしナムコに於けるキャラクター・パックマンの地位は依然トップである。

●ナムコグラフィティ・(1)(2)(3)を揃えればナムコの30年がよくわかる。というわけで、持っていない人のために、「10号・11号」のセットを抽選で20名様にプレゼント。ハガキに自分の住所・氏名・年令・NG12号の感想を書いて、「NG10・11号プレゼント」係に送って下さい。〆切は3月末日。

〈P6の答〉Ⓐグロブダー('84)Ⓑボスコニアン('81)Ⓒサンダユウ('81)Ⓓリブルラブル('83)ⒺDr.スランプあられちゃん(乗物)('81)Ⓕディグダグ('82)Ⓖマッピー('81)Ⓗピクパク・ゴンザレス('85)Ⓘギャラガ('81)Ⓙドラゴンバスター 〈P7の答〉Ⓚピクパク・マリア('85)Ⓛおかし大作戦('81)Ⓜさんすう道場('81)Ⓝピクパク・トメIII('85)Ⓞメトロクロス('85)Ⓟハローキティ(乗物)('82)Ⓠポールポジション('82)Ⓡバラデューク('85)Ⓢワープ&ワープⓉスーパーパックマン('82)

'84

ファミコン時代が到来。ゲームがぐっと身近な存在になり、生活の一部になる。

〈'84ビデオゲーム〉
ギャプラス
ザ・タワーオブドルアーガ
パックランド
グロブダー(写真Ⓐ)

〈'84ファミコン用ナムコット〉
01・ギャラクシアン
02・パックマン
03・ゼビウス
04・マッピー

〈'84MSX用ナムコット〉
03・ギャラクシアン
04・ワープ&ワープ
05・キング&バルーン
06・ラリーX
07・ディグダグ
08・ギャラガ
09・タンクバタリアン
10・ボスコニアン

〈'84その他の作品〉
コスモスワット

◀ザ・タワーオブドルアーガ
ナムコ初の本格的ロールプレイングゲーム。その人気はあまりにも有名。

◀コスモスワット
シューティングスタイルのエレメカ。シュータウェイに体裁は近いが、光ファイバーの採用でぐんとレベルアップ。連射ができる。

▶ファミコン用・ナムコット
この年は、MSX用ソフトのほうがちょっと数が多い。しかしファミコンの追い上げはすさまじく、一大ブームを巻き起こす。まさに破竹の急い。以後中毒患者が続出することになる。

'85

ナムコット大成長。他にも楽しい製品が続々登場してきた。

〈'85ビデオゲーム〉
ドラゴンバスター(写真Ⓙ)
ディグダグII
メトロクロス(写真Ⓞ)
バラデューク(写真Ⓡ)
モトス

〈'85ファミコン用ナムコット〉
05・ギャラガ
06・ディグダグ
07・ドルアーガの塔
08・ワープマン
09・バトルシティ
10・スターラスター

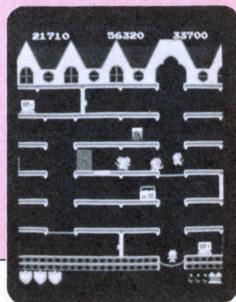
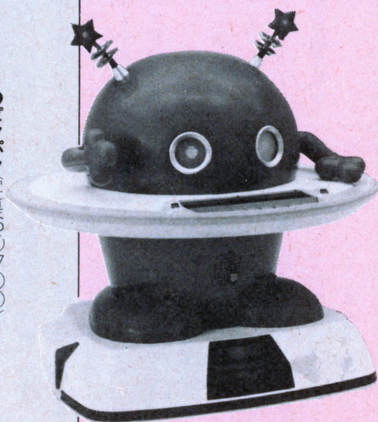
〈'85MSX用ナムコット〉
11・ミニゴルフ

〈'85その他の作品〉
トーキングエイド
御用だ!(防犯用ロボット)
ピクパク(ロボット)(写真ⒽⓀⓃ)
一打逆転(エレメカ)
龍馬くん
ボードゲーム「ザ・タワーオブドルアーガ」

●ピクパク(写真P6Ⓗ P7ⓀⓃ)
これでP45にあるキャラ商品の謎が解けたね。

◀モトス
最近のゲームゆえまだお目にかかれるはず。百聞は一見にしかず。ぜひお試しを。

◀コスモ星丸
'85に行なわれた科学博のメインキャラクター。

▼マッピー
'81年に発表されたロボット・マイクロポリスマウス「マッピー」がゲームになった。大人気!

'86〜

'86のナムコ製品は、本誌を見てね。そしてこれから生まれるナムコ製品に、乞御期待。

GAMEBOOK

ハイテクメディアビデオゲーム ＋ ハイタッチメディア本 ＝ ゲームブック

① 近頃 巷に広がる 遊戯本(ゲームブック)症候群(シンドローム)

情報通の君なら、ゲームブックってどんなものかトーゼン知ってるよね。エッ！そんなもの見たことも聞いたこともない!? ウーン、では、次の選択肢を選びたまえ。

●君がゲームブックを知っているならば　②へ進め

●君がゲームブックを知らないのならば　この先を読め

ゲームブックとは、パソコン用のR・P・G(ロールプレイングゲーム)やアドベンチャーゲームの要素を取り入れた、ゲーム主体の小説本。通称サイコロ本とも言う。主人公は誰だって？ホラ、今NGを読んでいる君、君が主人公なんだ。

まずは、サイコロで君の体力や戦力を決める。そして君は冒険へと旅立つのだ。だが、この冒険ってやつがくせもので、危険な罠や数々の困難が常に待ち受けている。判断を誤ったり、敵と戦っているうちに体力がなくなると死んでしまう。といっても物語の中だけだから、何度でもリプレイはできるけどね。とにかくゲームブックは、最初から順番に読んでもさっぱり解らない。文末に記された選択肢、自分で選んで、とびとびに読んでいかなくちゃいけないんだ。

このゲームブックが今、大流行。「疲れたから体力ポイントが減っちゃった。」とか、「チョコレートを食べて体力ポイントを3点増そう。」なんて会話が聞けるんだから、これはもう、完全にゲームブック・シンドロームだね。遊びをクリエイトするナムコが、この現象を見逃すはずはない！ そして——

② ゲームブック「ゼビウス」遂に登場!!

今まで、「オールアバウトナムコ」やファミコンソフト必勝本など、ナムコやゲームソフトに関する本は数多くあったけど、**ナムコが制作・著作**した本はこれが初めて。ビデオゲームの面白さを活字に置き換えてナムコが読者に送るアドベンチャーワールド。しかもソーサリーシリーズでおなじみの**東京創元社**から発行の、**定価480円**だ。

ゲームブックとしては、中・上級者向きなので、初心者にはチト難しいかも知れないが、ルールはいたって簡単。トライする価値はありますぞ。うまく読み進めるコツは、自分の選んだ東西南北いずれかの道を、きちんと記録すること、これすなわち、マッピングが重要なポイントだ。これをしないと、同じ所をグルグルまわってちっとも前に進めなくなってしまう。

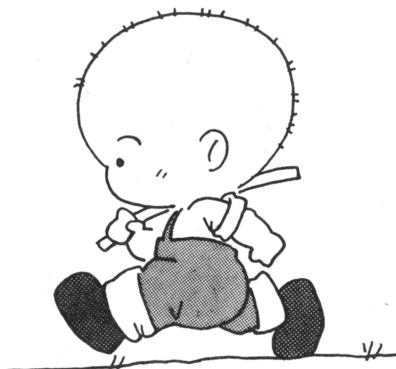
ビデオゲームに出てくるおなじみの敵キャラや怪物、化け物と遭遇することも、しばしば。奴等と戦うか、逃げるかは君の選択次第だ。最終目標はガンプをみつけて倒すこと。ほら、もうじっとしていられなくなっただろう？ キミも、勇気リンリンの戦う超能力戦士なのだ!!

さて、冒険の旅への第一歩は、まずゲームブックを手にする所から始まる。そこで、今回の出版を記念して、5名の方にこの**ゲームブック「ゼビウス」をプレゼント**しちゃおう。官製ハガキに住所・氏名・年令・電話番号を明記の上、NG編集室「ゲームブック・ゼビウス係」宛に送って下さい。発表は発送をもってかえさせてね。それまで待てない！という熱烈少年は、今すぐ本屋さんに探しに行ってチョンマゲ！

(もしすでに読んでいたら、ご意見ご感想を送って下さい。)

▼これがナムコのゲームブックだよ。

まけないくん

EMOTIONAL ENERGY

天気がいいのにメソメソすると
風にズボンをなびかせて
まけないくんがやってくる

小さな事にクヨクヨすると
まけないくんがやってきて
面白い話しを聞かしてくれる.

あっ!

ずざざ
むん!

この勝負は、また明日ということにしよう!

ダッ!
くる
?

むあてっ

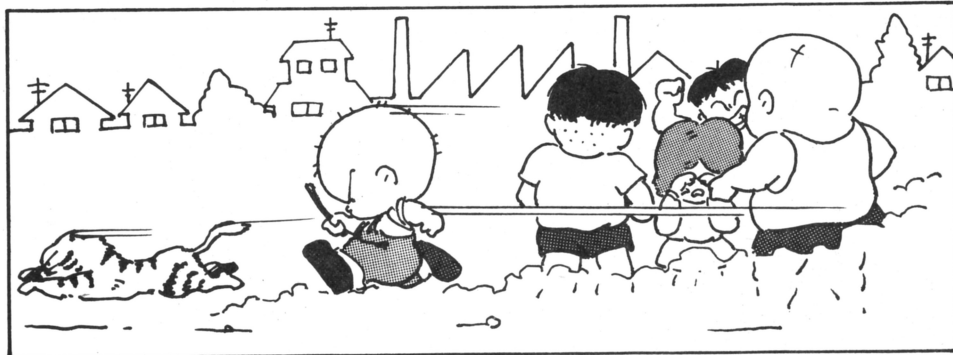
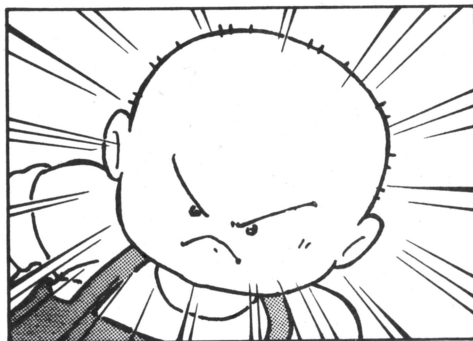
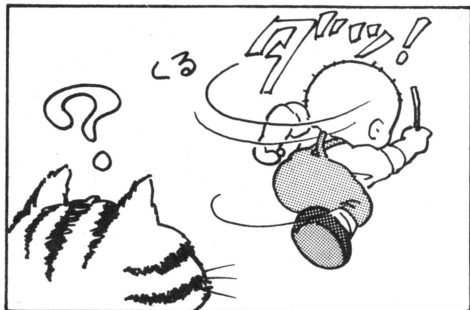
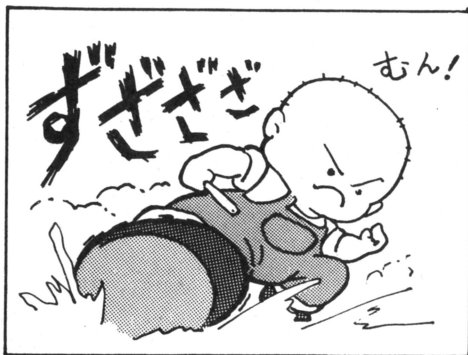
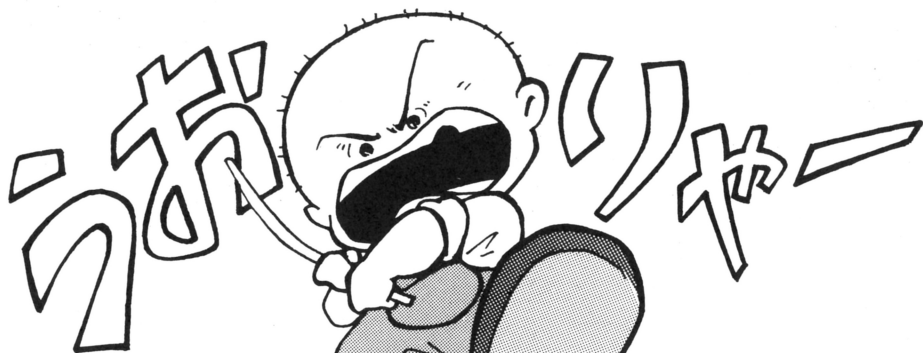
また現われたなこの弱虫小憎のちびすけめ、フッフッフ

なにお、おまえみたいな弱い者いじめは征伐してくれる

うおりゃー

にやっ

ぐぁキャッ!!

うぐぐぐ....

まけないくん危機一髪！
さあまけないくんの運命はいかに……！

ということで、この場をかりてこの〝まけないくん〟のストーリーを大募集したい。まけないくんを助けるのは君達だ。
応募の中から優秀作品を書いてくれた人5名に、〝龍馬くんバッチ〟をプレゼントします。力作をどしどし送ってね。
NG編集室「まけないくん」係まで。〆切は2月末日です。

◎読切連載SF小説◎ —3—

「わしがサンタじゃ」

大場 惑

「サンタなんていやしない」だって？
とんでもない子じゃ。
いるに決まっとるじゃないか。
毎年毎年、クリスマスの朝、きみの枕もとに贈りものが届いているのは、いったい誰のおかげだと思ってるんだね。
あぁ。わかっとるわかっとる。パパやママがサンタの正体だって言いたいんじゃろう。
そりゃまあ、四年前まではたしかにそうだったろうよ。きみの言うとおりだ。
しかしだ。今はちがう。
プレゼントは日本中みーんなサンタが配っておる。いやいや、冗談じゃない。本当のことじゃ。
なに。信じられないって。
年寄りはうそは言わん。信じなさい。
それが証拠に、去年の贈りものを思い出してみるがよい。あれと同じおもちゃがどこかに売ってたかね？
どうじゃ。どこにもなかったろう。
それに、おもちゃの材質を覚えているかね？
いやいや、ちがう。プラスチックじゃない。そう言うのも無理はないがのう……。
今じゃ、地球上で天然木材など、まずお目にかかれんからの。
よいか。あれが木というもんなのじゃ。よい手ざわりじゃろう。自然のぬくもりがてのひらに伝わってくるじゃろうが。
わしの幼なかった頃には、かろうじて木のおもちゃが残っておったが。
どうじゃ。贈り主が、パパやママじゃないことはわかったろう。わしの言ってることが信じられるようになったかね。
なに！まだじゃとな。しょうがないの。はっきりと言ってきかせよう。
《わしがサンタじゃ》
本人が言ってるんじゃで、断じてまちがいはない。
まあまあ、黙ってわしの話を聞くがいい。
わしはな、実は、サンタの他にもあの惑星開発総合商社『黒須コンツェルン』の七代目会長もやっている。
名前を三太という。
先々代が道楽で付けた名じゃ。
名は体をあらわすと言うが、サンタサンタと呼ばれるうちに、幼な児のわしは、自分が本物のサンタクロースだとすっかり信じ込んでしまった。
けなげにも、十二月になると、先代にこずかいをねだって、プレゼントの品を買い集めると、イブの夜を心待ちにしておった。そして、当夜は夜中に起き出して、近所にプレゼントを配ってまわる心づもりでいたんじゃが、毎年朝までぐっすりと寝入ってしまって、とうとうプレゼントは配れずじまいじゃった。
長じて、夜おそくまで起きていられるようになった頃には、さすがにサンタが架空の人物だぐらいの分別はつくようになっておった。
その後、わしは、幼少の頃のすてきな計略もしだいに忘れ去り、勉学にはげみ、おとなになって、やがて社長の座を受け継ぎ、コンツェルンをいっそう発展させたんじゃよ。
六十のとしに現役引退して、なにか道楽でも始めようかと思ったときに、幼少の頃の記憶がよみがえってな。あのときはたせなかった計略を、実行にうつしてみようと思いたったんじゃ。
あとはまあ、金持ちの道楽じゃで、たいがいの無理難題もどうにかなってしまう。
空飛ぶそりに、ロボットのとなかい。造作もない。木製おもちゃの材料の天然材の買い占め。おもちゃも一個一個すべてちがったデザインにしたかったんで、設計専用の人工知能も開発させた。もちろん、専用の製造プラントも月に設営した。あと、雪も降らさにゃならん。気象コントロール衛星に降雪衛星も、かなりな数を打ち上げた。これにばかりは、国からの許可を得るのにけっこう骨を折ったが。なに、天下の黒須コンツェルンが本気で動き出せば止められる者など国内には誰一人おらん。ここまでは、特に問題もなく計略は進展した。
問題は時間じゃ。
わし一人じゃ、日本中配ってまわる

にゃ時間が足りん。
　最初の年は、どうがんばっても五百軒がやっとじゃった。
　どうにも不満が残った。なんとしてでも、わし一人で一夜のうちに日本中の子供のいる家庭に贈りものを届けたい。手わけして他人に配らせるなど、問題外じゃ。わしがサンタじゃ。わし一人で配らにゃ意味がない。
　コンツェルンの各分野の研究機関を総動員させて、解決策を探させた。
　次の年は、とりあえずそりをチューンナップさせたんじゃが、五百軒が千軒に増えたところで、たかが知れとる。根本的解決にはなっておらん。
　三年目のクリスマス・イブの直前になって、くだんの装置がやっと完成したんじゃ。
　その装置というのが、どういう仕組かは知らんが、時間を止めることができるというわけらしい。
　といっても、時間そのものを止めてしまうわけじゃない。小はビールスから大はくじらまで、地球上の動植物一切の生命活動を、一万倍に遅くしてしまうという、たまげた仕組なんじゃ。スロームーバーとかいう名前が付いたが……。
　こいつが、意外と小じんまりと仕上がっていてな。そりにうまく組み込めるんじゃ。わし自身がゆっくり動きになってはいかんので、そのへんもちゃんと考えておいてくれよった。サンタの赤い服に、シールドを組み込んでな、わしには、装置の影響など何もない。
　研究員たちの前で、さっそくそりに乗って、装置のスイッチを入れ、試運転をしてみたが、みごとにみんな止まりおった。でかした。さすがに黒須コンツェルン、優秀な人材がそろっておるわ。
　サンタを始めて、三年目にして、わしの夢は完全に実現した。
　日本中の子供達に、贈り物を届ける事ができたんじゃ。いやはや、全部の贈り物を届け終るまでに、実に三年もかかってしまったがのう。
　配り終えたわしは、降雪衛星を作動させ、スロームーバーのスイッチを切った。地球上の生命が無事息を吹きかえしおった。
　日本中を駆けまわって、少々くたびれてしまったが、はかりしれない満足感を味わえた。
　スロームーバーを使い出して、二回めのクリスマス・イブじゃ。
　そして、きみのうちが最後の一軒。ずいぶんと長話をしてしまったな。かわいい寝顔じゃ。
おぉ。もうこんな時間か。そりにもどって、雪を降らさにゃ。
　いや、しかし、今度は五年もかかってしまった。わしももう七十二じゃ。ひどく疲れてしまったわい。降雪スイッチは、確かこれじゃったか……。
おぉ。降ってきよった。
　何かまだする事があったが……。まあいい。ひと眠りしたら思い出すじゃろうて……

＊
＊

　雪は降り続けた。とめどなく降り続けた。サンタの上にも降り積り、サンタはそのまま冷たくなってしまった。
　日本中の家屋は、降り積った雪に次々と圧しつぶされていった。
　一万日後、やっと世界が日本の異変に気づきだした。
　それでも雪は降り止まない……

HARD WARE SUPPORT

ハードウェアサポート

ビデオゲームのアフターケア

このコーナーでは、主にゲームのハードウェア、ソフトウェアに関する質問等について、ナムコの開発部員に直接解説してもらいます。

ついにハレー彗星がやってきた。前回は空に大きく横たわって見えたらしいけれど、今回のは大したことはないみたい。なんかえらーく損をしたような気がする今回この頃なのであります た。

それではこの世紀末に質問をしてくるかわいいお友だちに、愛をこめてお答えしようじゃありませんか。

Q・ナムコの業務用ゲームのCPUは何を使っていますか。

A・ゼビウスまではZ80が多かったのですが、それ以来は6809が主流です。リブラブルは68000、ポールポジションはZ8000も乗っかっているのじゃ。

Q・ボスコニアンやキューティQ、グロブダー、フォゾンをファミコンで作っておくれ。

A・お答えします。ナムコもやっぱりアキンドだす。銭の花が咲くのならどんどん作るのでおます。

Q・モトスの名の由来は。

A・MOTOSは、当時の5人の新入社員のイニシャルを並べただけです。まさかこれで世に出てしまおうとは、誰が予想したでありませうか。

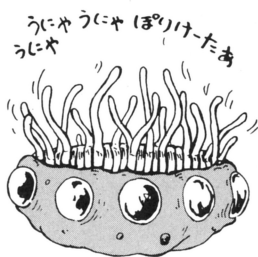
Q・モトスでなぜジャンプパーツでもいけないようなところに、ソーラーベースがあるんですか。

A・画面上にあるものは、必ず取れると思うのが甘い。

Q・ナムコでゲームを開発している人たちは何をたべてるの。

A・ナムコはお弁当屋さんもやっているのよ。みんなそこの仕出し弁当をたべているのよ。最近ご飯があったかくないのでみんなおこってるのよ。

Q・バラデュークの7フロアなどで、いきなりポリケータが空中出現するんですけども、バグですか?又、なぜですか?

A・ポリケーターというのは、そーゆーものなのです。

Q・・・・・・パラデュークで、48フロアをクリアしたらおねーさんのかおが左上に出たけどそのおねーさんのモデルはだれなんスか?ぼくは、風の谷のナウシカだと思うんスけど…

A・ウソをついてはいけません!!「パラデューク」なんて書いてる人が48面クリアしてるはずないでしょう。他に「バタデューク」「パラゾール」「バラゾーク」などと言う人がいます。

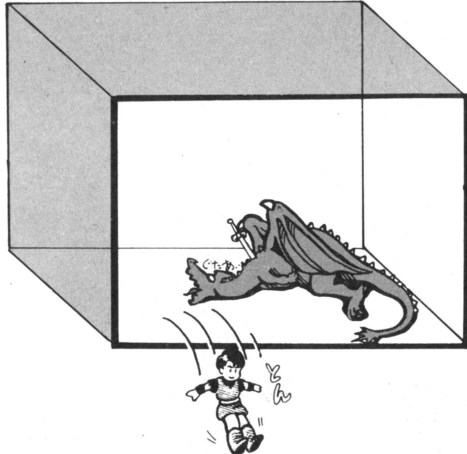
Q・バラデュークで、パケットを10ぴきころしたら、へんなものがでました。それはなんですか。

A・「へんなもの」とは、プログラマーKISSYさんの顔です。ちなみに、20匹殺すと美しいものが現れます。

Q・ファミリーコンピュータのカセットにドラゴンバスターが出るといううわさがあるんですけど本当ですか?

A・ファミコン用を作るには、ハードの制約上、難しい点があるのですが、それが解決すれば作ることも考えています。その時には、内容も大きく変更して、より面白いものにまとめようと思っています。

Q・ドラゴンバスターのファイターはドラゴンを倒したあとにどうやってドラゴン山を脱出したのですか？

A・あの山は、きっとこんなようになっているのではないでしょうか。

Q・ギャプラスで、ファランクスヘッドを画面の端っこで装着した時、弾が発射でき、ファランクスビームが出てからも、ボタンを押したら弾が出て敵に当り、200、400、800となりサイクロンと同じ働きをしました。これはどういう現象でしょう。

A・ヘッドを画面の端、それもギリギリのところで捕えると、コンピュータもどのヘッドを取ったのかわからなくなってしまう様で、ご質問と同様のことは以前にも確認されています。

こういった具合に、コンピュータも、色々な判断や命令が重なると、ある一定の条件の元ではプログラマーの意図していなかったことになるのです。

所詮、プログラマーが人間である以上そのプログラムを忠実に実行せるコンピュータも人間もどきの危ちを犯すといってもよいのではないでしょうか。

こんなかわいいところのあるギャプラスを今後ともよろしく。

Q・ビデオゲームのパックランドの質問です。あるうまい人のプレイしているところを見ていると、パワーエサを食べて次々と食べて行きました。800点、1600点、3200点、すると、赤い字で7650と表示されました。どうすればパワーエサを食べた後7650点が取れますか？

A・それはとってもウソです。

Q・ビデオゲームのパックランドで、たまたま出てくる花がありますが、あの花がでると、7650点が出しやすくなると聞いたのですが、本当ですか？

A・パワーエサを食べてモンスターを食べる時、6匹目から7650点になります。小モンスターも、こらしめましょう。

Q・パックランドで最後のネームに「YURI」と書くとなにかが出ると聞きました。本当ですか？

A・何も出ませんが、ピカピカします。他には「KISSY」（オットわかるかな？？）「SIGERU」「NEGIE」などがあります。ハイ。

Q・パックランドで永久パターンがあると、友人からききました。本当にあるんですか？

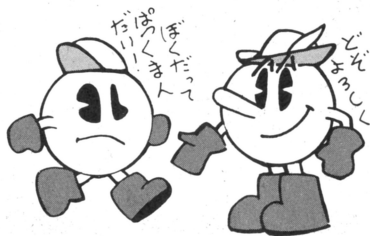
A・王様の耳は、ロバの耳〜〜〜デヘ。

Q・パックランドのパックマンの鼻がファミコンでは低くなっているようですがどうなんですか？

A・ファミコンのパックランドに出てくるキャラクターは、ビデオゲームのキャラクターの4分の1の大きさで作られている為、多少形が変ってしまいました。

Q・ファミリーコンピュータ版のパックランドで消火栓を動かしていたら上から「手裏けん」みたいなものがふってきました。これは何ですか。

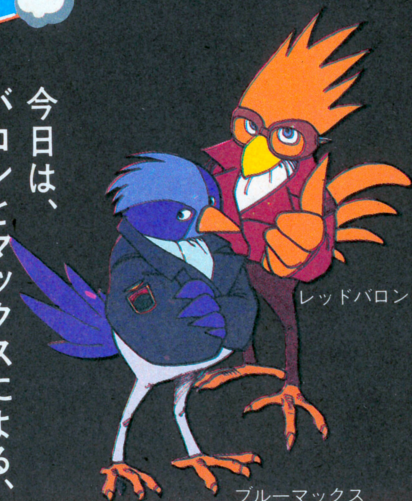
A・ムムム、「手裏剣」ねえ〜。アレは花には見えませんか？ブツブツブツ。ファミコン版パックランドでは、色々な花が出て来て、大きな意味があるのになあ〜ブツブツブツ。オットこれ以上は、言えません。

どうもこのコーナー、回をおうごとにレベルが低下してるのお。みんながんばって、ナムコの開発部員でも答えることができ、なおかつ面白く、ためになる質問を送ってくるように。それじゃ次回まで。お風呂入れよ。（おわり）

それでは、始まり始まり…

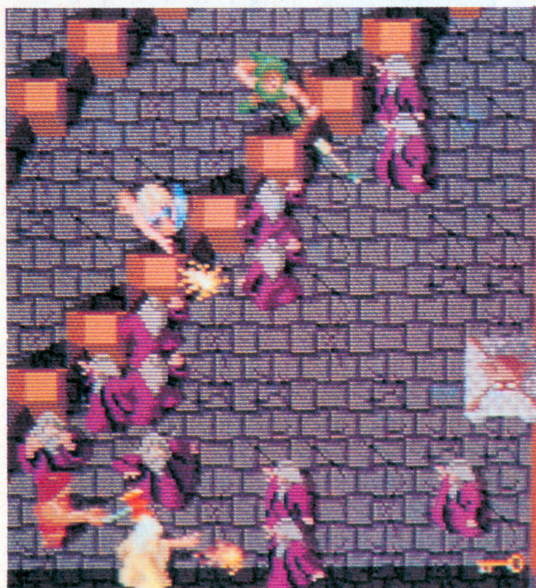
SkyKid

今日は、バロンとマックスによる、愉快痛快スカイキッド劇場をお送りいたします。

おいおい
バロン
あせるなよ

いくぜぇ
マックス
出撃だぁ

レッドバロン

ブルーマックス

4人の力が謎を解く　剣と魔法の物語

▲4人が力を合わせればどんな敵もこわくない。

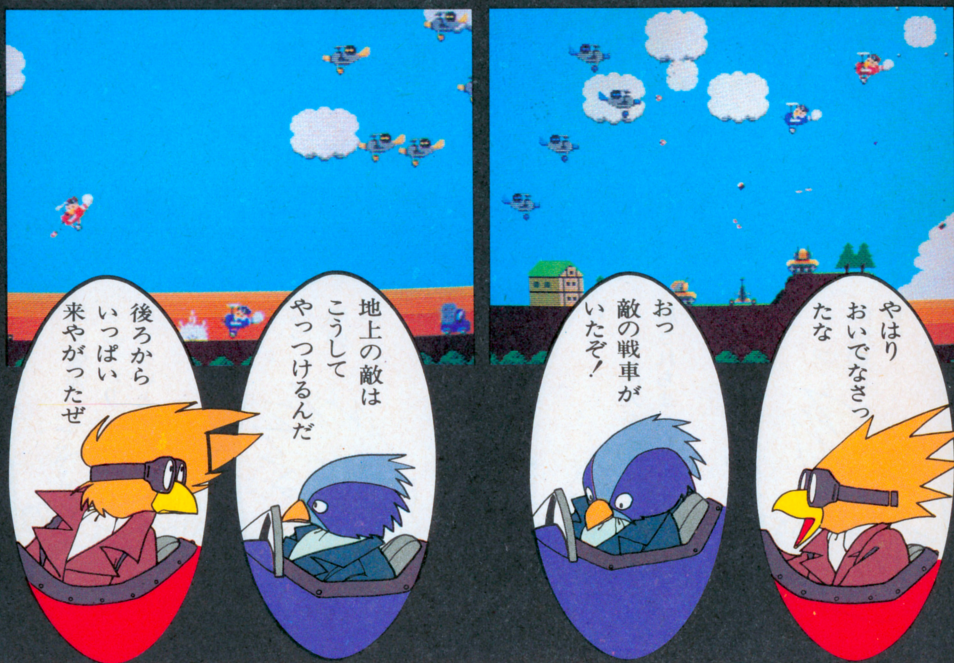
▲化物どもの竹下通り…。

THRILLING SKY FIGHTER SKYKID

やはりおいでなさったな

おっ敵の戦車がいたぞ!

地上の敵はこうしてやっつけるんだ

後ろからいっぱい来やがったぜ

「よわい男だいきらい!」と女闘士はいった。

▲スペシャルステージは宝の奪い合い。

RPG(ロールプレイングゲーム)ファンのみなさん!
おまったせしましたっ!!
これぞRPGアクション!これぞほんまもんの剣と魔法ゲーム。謎が謎を呼び、謎が4人集まってゲームコーナーにすっとんでいぐっつーうほどのおもしろさ。というわけで今回はアタリの最新作「ガントレット」を緊急速報してしまうのだっ…ふっふっふっ参ったか!

本邦初公開!

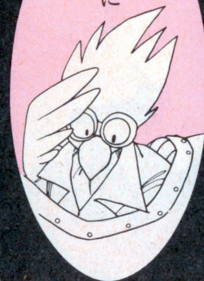
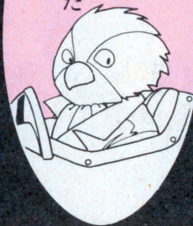
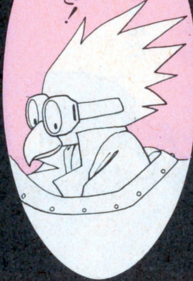
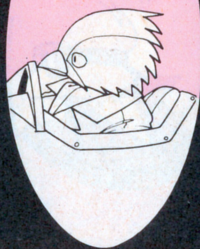
ルールは、はっきり言って簡単だ。迷宮(ダンジョン)の中に出口があり、バケモノを蹴ちらしながらその出口に辿りつけば良い。ロールプレイとロールキャベツの違いが解らなくてもできてしまうんだぜぇ。但し!1人よりも2人、2人よりも3人と、味方がふえ

THRILLING SKY FIGHTER SKYKID

俺も爆弾をしっかり取らないと

へっ爆弾いただき！

ちぇ、バロンに先を越されちまった

おーっ敵戦艦に命中

WARRIOR
（ウォリヤー：赤）

オノを投げる。
肉弾戦が得意。

VALKYRIE
（ヴァルキリー：青）

剣を使う。
色っぽい(？)
私一番好きです。

WIZARD
（ウィザード：黄）

魔法の力が強力で、
画面上の敵を一度に
すべて倒すじーさん。

ELF
（エルフ：緑）

スピード速い。
逃げるのが得意という情けない奴。

4人の戦士性格早見表

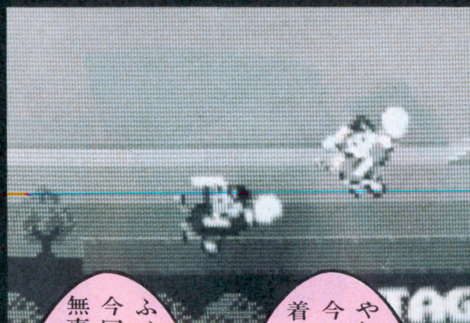
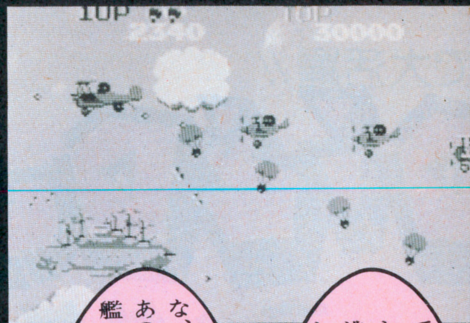
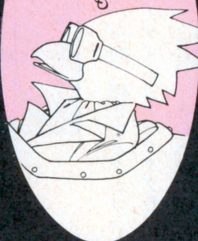
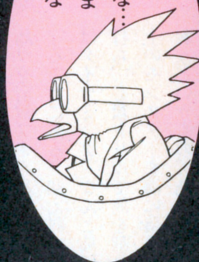
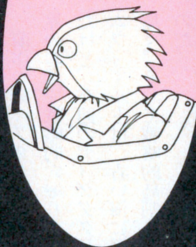
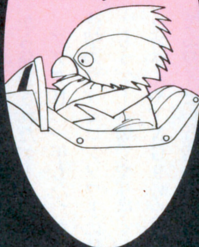
てくれた方が心強い。4人までが1チームを組んで冒険旅行する。4人にはそれぞれ特殊な能力が備わっている。従って4人の能力を最大限に活かすべく、役割を決めチームワークで行動する必要がある。

対する敵のキャラクターも、豪華オールスターキャスト。幽霊あり半魚人あり、時々泥ボーが出てきて大事なポーションやカギを盗んでいくので要注意。特に黒い死神は強く、ウィザードじーさんの魔法で倒すのが正解だ。

4人の戦士はそれぞれヘルスポイント(体力でしょーなーこれ)を1コインにつき1000ずつ持っている。ヘルスが無くなってしまうと「アア！」とか「OH！」とか言って消えてしまう。つまり死んじゃったんだな。ヴァルキリーちゃんなんか、「ヤン！」とかいって色っぽく消えてしまったりする。(音声合成もついとりまんがな。この娘の悲鳴はほんまにセクシーでっせ。)これを防ぐには迷宮内にわざとらしく落ちている食べ物をとってヘルスを増やすことと、ゲーム中にコインを投入して、またポイントを貰う方法がある。

これがガントレットだ

本体を見てもらいたい。同時に4人

これで終りでございます。じゃんじゃん!

がプレイでき、尚かつコンパクトな親切設計。ちなみにわがヴァルキリーちゃんのコンパネは左側正面にある。コイン投入口も4ヶ所。自分のキャラクターのコイン投入口はちゃんと覚えておいてくれ。間違えるととなりのじーさんや、ウォリヤーのオッサンを喜ばすことになる。ゲーム中のコイン補充は、正確に迅速に行なう必要があるのだ。コンパネは8方向レバーと発射ボタン。それにスタートボタン兼魔法ボタンを操作する。もちろん1人でもプレイできるし、途中で死んでしまっても、すぐコインを追加すれば同じ面からコンティニューすることもできる。まあ、とにかくハードの技術はモノすごい。パソコンRPGが何台束になってかかって来てもかなわないだろー。ざぁーみろい。

やるつきゃないぜよ

とゆーわけで、こいつはエポックメーキングなすごいゲームなのだ。君がいかにビンボでも。こいつを見たら、一度トライしてみる価値はある。但し100円で終われるほど甘かーねーぜ。気がついたら空っぽのオサイフを握りしめていたって、私のせーじゃないよ。それぐらいの魅力がこのゲームにはあるのだ。

ちなみに、このゲームの最後がどーなるのか?は、日本では誰も知らない。我が取材班は102面まで頑張って、体力が尽きた。お金も尽きた。まったく謎のゲームなのだ…!

(最後まで行けたってゆー人は、編集部あてに御一報を。パックれんじゃねーぜ。)

ナムコット倶楽部 新製品情報(1)

で大活躍!!

ディグダグII

今回ご紹介するナムコット・ニューゲームはディグダグII。

これは、あの人気ゲームディグダグの続編として1985年にナムコから発表されたゲームです。そのディグダグII、一年もたたないうちに待望のファミコンソフトに仲間入り。

もうゲーム場でやり尽くしたという皆さんや、NG9号を読んで知ってるワイという皆さんには改めて紹介するまでもない。でも、まだよく知らないという人のために、ちょっとご説明しよう。

前作のディグダグは、土の中の世界のお話で戦略的穴堀りゲームだったけど、今回のディグダグIIのゲームフィールドは、青い海に浮ぶ緑の島々。そして戦略的島割りゲームなのだ。

ディグダグの役割は、この平和な島々を宿敵プーカ&ファイガーから守ることにある。迎え討つ彼の戦略はダイナミック。なんと島にクイを打ち、必殺ドリルで島を割り、その上のモンスターを海に落としてしまおうというもの。島の数は72、さて君はうまくやれるかな?

ディグダグの攻撃方法は2通り

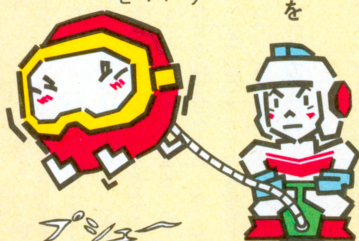
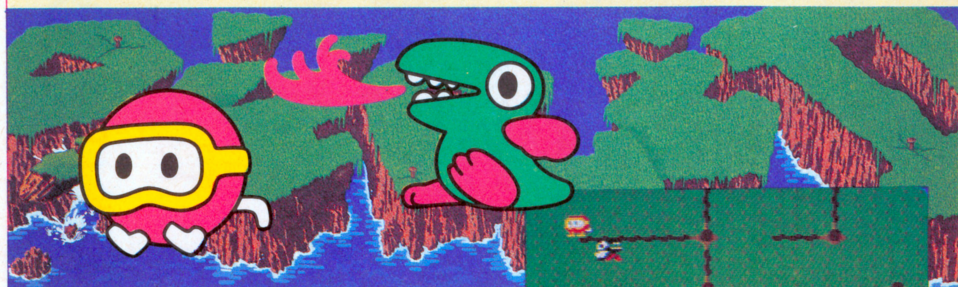
1. プクプクポン

シュートボタンでモンスターをパンクさせる。

シュートボタンを押して、ドリルの先端を発射させ、四発でパンクさせる。ふくらんでいるモンスターにはさわっても大丈夫。また足止めする効果もあるョ。

2. 島クズシ

ドリルボタンでクイを打ち島を割る

ドリルボタンを押して、島に点在するクイをたたくとディグダグの正面方向の地面にヒビ割れが走る。このヒビ割れをつなげると島の小さい方が崩れ、その上にいたモンスターは海に落ちてしまう。

あのディグダグが新たなるゲームフィールド

●プクプクポンの得点

	縦方向から	横方向から
プ　ー　カ	２００点	２００点
ファイガー	２００点	４００点

●島クズシの得点

モンスターの数	得　　点
１匹	１，０００点
２匹	２，０００点
３匹	４，０００点
４匹	７，０００点
５匹	１０，０００点
６匹	１５，０００点
７匹	２０，０００点
８匹	３０，０００点
９匹	５０，０００点
１０匹	８０，０００点

モンスターをやっつけた時の得点はこの通りです。「島クズシ」を使ってなるべくたくさん一度に落すのが、高得点の秘訣です。

高得点へのポイント

■モンスターはヒビ嫌い

目変化していないモンスターは、ヒビを越えられない。追ってきたらヒビを横切ってモンスターを振り切ろう。とにかくヒビを入れておくこと、これが大切だ。

■ヒビの上を行ったり来たり

ディグダグがヒビの上にいると、モンスターは目変化してヒビを越えようとする。この時モンスターのスピードはちょっと遅くなる。この性質を利用して、ヒビの上を行ったり来たりしながらうまくおびき寄せよう。

特にヒビを縦に長くつなげておくと有利だョ。

■ベジタブルターゲット

島を3回割るとベジタブルターゲットが一定時間出現する。これを食べると元気もりもり。ボーナス得点が加算される。

■おさかな

海に注意していると、時々おさかなが現れる。これをシュート攻撃すると500点追加。出現方法はプレイしながら見つけてね。

ここに気をつけよう

■ディグダグが死ぬ時

ディグダグがモンスターに接触したり、ファイガーの火をあびたり海に落ちるとミス。

■海に落ちないように注意

ディグダグが島を割って島のフチに立っていると、おっと…と海へ落ちそうになる。この時、ボタンを島の方に入れてないとそのまま海へ落ちてしまうので要注意。

おてら翁（おきな）のプロレス観戦記

初体験

プロローグ

寒い北風が肌をさす日には、必ず良いことがあると思っていたら、なんと「プロレスを見に行かないか。」との誘い。タダより有難きものは無しという日頃の信条なれば、思わず手を上げた小生であった。

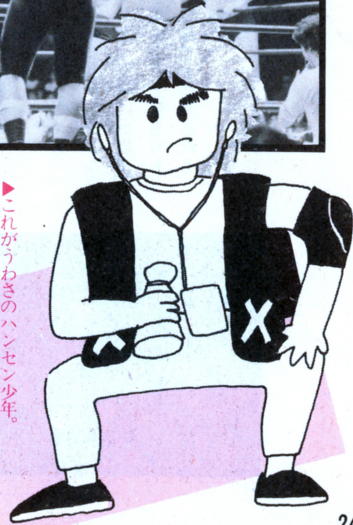
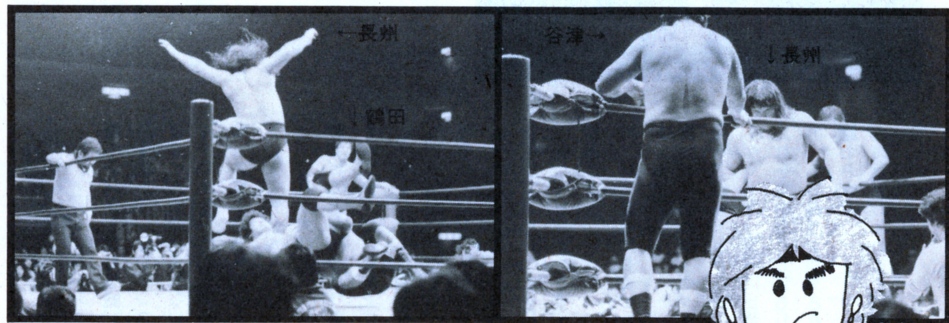
「四十過ぎても第一線で活躍出来るスポーツは、ゴルフとプロレスしかない！」と言われる様に、今やプロレスはゲートボールと並ぶ、国民的健康スポーツ。これは一度くらい見に行かないと健康に乗り遅れるわと思い、ただでさえ、世の動き社会の流れに遅れ気味の小生であれば、この決断、当然と言えば当然、しごくと言えばしごくである。

さて、地獄のキップ片手に横浜文化体育館に踏み入れば、中はすでに超満員。その大半は子ども達。この高い入場料を、こやつらいったいどこからひねり出したのかしらん、と不思議に思うのは、小生ひとりではなかろう。

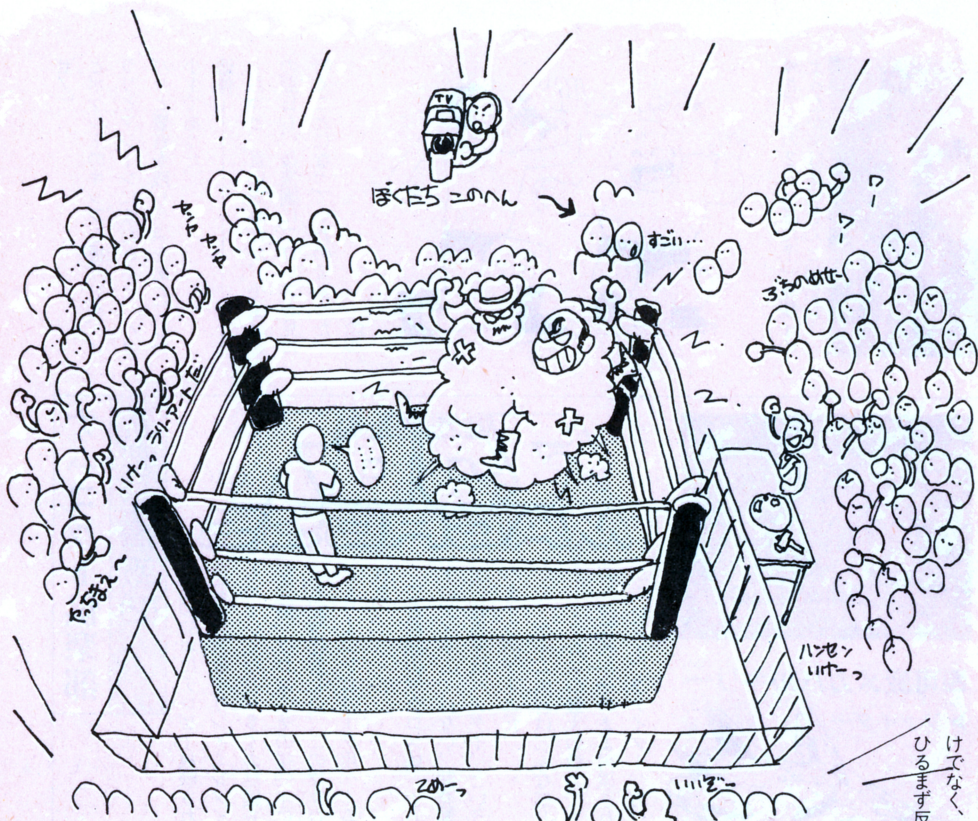
どんな所にも必ず熱狂の輩（やから）がいるもので、席を陣取ってからゆっくりまわりを見渡せば――、いるわ、いるわ、あどけない横顔の少年が、黒いチョッキに黒ズボン、メガホン片手にウォークマンぶらさげ、背（せ）なに大きく、ＨＡＮＳＥＮの文字！お目当てはスタン＝ハンセンただ一人だ。

前座試合

ザワついていた会場がやや静かになり、前座の登場！ 小生なんぞ見たこともない人達なのだが、まわりの方々は良く知ってるんだなあ、これが。二人の得意技がどうとか、ウィークポイントが何だとか、果てはカーチャンが逃げただの、はげの心配まで。まったくもって、余計なお世話である(怒)!!　（ちなみに私は、ハゲてない。断じてハゲではない。）

ふと先程のハンセン少年を見ると、アレ不思議、この子も顔赤らめて声援を送っているではないか。誰でも良いのだよ、要するに。

▶これがうわさのハンセン少年。もちろん小生はこんな場慣れたカッコなどしていなかった。

メイン・エベント

前座の試合が終ると、いよいよメイン＝エベント、タッグマッチ。会場に轟く大音響と共に、ゴチャゴチャとたくさんのレスラーが出てくる。中の一人がやおらマイクをつかんで、「馬場、てめーには絶対勝たせねーからな！」

とロぎたなくののしる。ののしるだけでなく、いきなり殴る。馬場さん、ひるまず反撃。(ちなみに馬場さんは、ひるんだ時老人の顔になる！これがコワイ。)

まるで馬場さんの手に吸い込まれる様に、空手チョップが炸裂。敵はたまらずもんどり打って逃げ出す。ウム、二十年間変わりないこのパターン、あと三菱の「風神」さえあれば、懐しいあの頃にもどれそう…と、不覚にも小生、目に涙。

試合もそろそろ終盤に近づくと、やっと見慣れた顔が増えてくる。技もダイナミックでやはり前座とは一味違う。

花道には、人気レスラーをひと目すぐそばで見たい人達でいっぱい。いや、中にはペチペチさわっている子もいる。悪役レスラーもすごい人気で、恐いもの見たさの少年達が花道を陣取る。小生、花道近くに座っており、少年達の迫力にチト、やな予感…。予感的中。

スタン＝ハンセンなどは、手に持ったロープを彼らに向かって振り回すものだから、逃げまどう少年達は皆、小生の方に突進。踏むわ、蹴るわで、ハンセンなんかよりよっぽどコワイ。どさくさに紛れて、前にいる友達を後ろから押してる奴なんかもいて、いや、アッパレアッパレ、世界一の卑怯者と、ひざをたたいた小生であった。

エピローグ

戦い終わり、日が暮れて、男達のドラマは終った。それにしても、やはりナマの迫力に勝るものはない！テレビ観戦にない臨場感に、小生、年がいもなく興奮してしまった。

なで肩いからせて歩くさま、気分はもうすっかり悪役レスラー。

「てめーら、明日は後楽園で待ってる

◀こんなオッサンもいた。興奮して前に出てきて、真近でどなっとった。ウルセーのなんの。

ぜ!」とポケットのキップを握りしめ、ヒラリとマシーンにまたがると、バリバリと響音を残し、浜をあとにした小生であった。

追伸――おっと、言い忘れたが、小生はこの翌日も、後楽園にプロレスを見に行くことになっていたのであった。(完)

◀さてこの2人は誰だ?一見親子のようだが実は馬場さんと編集長!

ナムコット倶楽部
新製品情報(2)

超時空要塞マクロス MACROSS

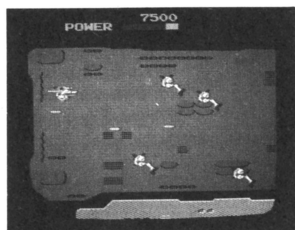
昭和57年にテレビで放映され、その革命的可変メカと歌手リン・ミンメイの存在を強くもっていくなど、多くの話題を残した「超時空要塞マクロス」。その後59年に映画化されたのも記憶に新しい。このマクロスが、今回ファミリーコンピュータ用ゲームとして発売された。

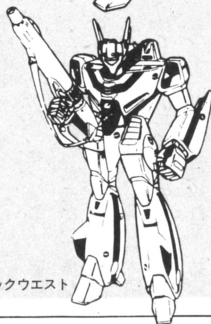
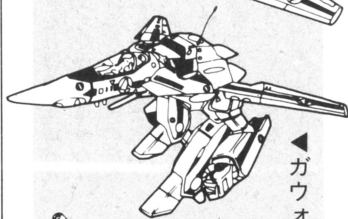
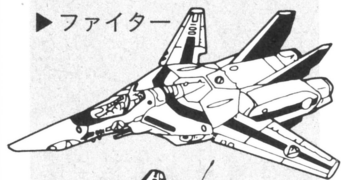
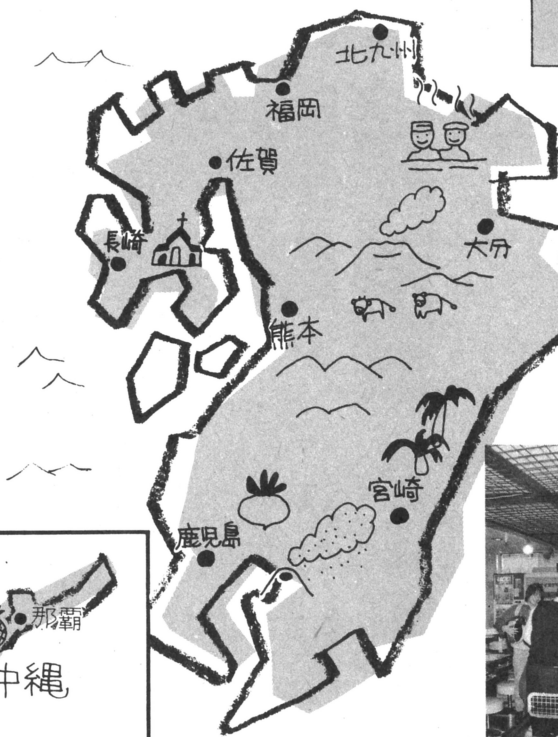
でも今回のマクロスは、ナムコットカセットのアイテムではない。開発製造はナムコだが、発売元はバンダイ、という今までにないパターンのゲームだ。

で、ゲーム内容はどんな感じなのかというと、マクロスの最大の魅力であるバルキリーの三段変形がそのまま再現されている。これがウレシイ。ファイター、ガウォーク、バトロイドとボタン操作で次々と変化していく様はながめているだけでも楽しくなってくる。その三段変形を上手に使いながら敵ゼントラーディ軍、メルトランディ軍の戦闘ポッドや戦闘スーツをやっつけていくというゲームなのである。

宇宙空間を駆け抜け、宇宙機雷を突破し、敵ブリタイ艦に進入。そして、戦艦中枢部を撃破すれば1ラウンド終了となる。

攻撃用の武器は連射ガンポッドの他に、反応弾という一撃必殺用の武器がある。これは、ここぞという時に思い切って使用しよう。あと、戦闘中に出合ったスペシャルターゲットは必ず取ること。これによってバルキリーがパワーアップするからだ。

とにかく君も、プレイして快感、見ていて快感というマクロスをぜひ一度体験してみてほしい!

■可変メカバルキリー
▶ファイター
◀ガウォーク
◀バトロイド

●最終回●

ロケーション紹介

木枯が吹きあれるだけではあきたらず雪まで降りだした九州に、我ＮＧ取材班は上陸した。（取材に行ったのは１人であって、しかも台風ではないんだが…）まっ、とにかく最後の今回は九州です。

①住所②ＴＥＬ③定休日④物販

プレイシティキャロット パーツボックス店

①熊本県熊本市手取本町4-1大劇会館2F②0963（26）0725③無休④物販アリ

▲パーツボックス店内

熊本城が目と鼻の先にあるパーツボックス店はとてもアットホームな場所である。九州のおと一さんと呼ばれる肥後責任者によってその様な雰囲気を形成した。〃おと一さん〃は店に立ち寄る補導員たちと話し合い、〃学校の制服を着ているだけで子供たちを取り締まるのはおかしい〃ということを説き伏せ、子供たちがゲームをしやすいように気を使ったり、又、他の地方の子供たちと文通したりしてゲームファンの力強い味方となってくれている。パーツボックス内の一部もゲームファンとのコミニュケーションの場として開放しており、店内は楽しそうな笑いで満ちあふれている。

◀肥後責任者を囲んでファンのみんなと

ゲームスペース
サンデー店

①長崎県長崎市出来大工町21②0958（21）1444③無休④物販アリ

長崎市の諏訪神社の近くに位置するサンデー店は2階建のお店である。1階ではジュースやお菓子も売っており、ちょっとゲームセンターとはわかりずらいかもしれない。しかし、2階はナムコの歴代のゲームや、キャラクタースケッチの置いてあるナムコミュージアムとなっていて、とつもおもしろい。

◀ナムコの歴史が刻まれている

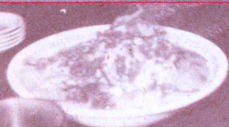
▶ゲーム同好会の会員たち

ジャスコ東郷店
ナムコランド

①福岡県宗像市大字田熊字田辺田②0940（36）4956③木休（月2回）④物販ナシ

ジャスコ東郷店はファミリー、小中学生中心の店で、すっきりとしたスペースである。

ニチイ曽根店
ナムコランド

①福岡県北九州市小倉南区下曽根4－6－12②093（473）9589③火休④物販ナシ

北九州空港のすぐ近くにあるニチイ曽根店ナムコランドは、明るい店内で昼間はファミリー、4時過ぎになると高校生が中心となるお店である。ここでは会員証を発行してプレイヤーとのコミュニケーションをはかっている。

●ハカタラーメン●
●ピース●
●うまいもの●

スコーレタウン
キャロット店

①福岡県筑紫野市大字二日市568－1スコーレタウンビル2F②092（925）3993③無休④物販アリ

ちょっとわかりずらい場所にあるが、中にはゲームファンがいっぱいで、小さめの店内はいっも熱気であふれている。

▲クリスマスはもう過ぎたけど

その他の
ナムコロケーション

沖縄山形屋ナムコランド
①沖縄県那覇市牧市1－3－70②0988（65）3200③水休④物販ナシ

プレイシティキャロット佐世保店
①長崎県佐世保市下京町8－2②0956（24）0786③無休④物販ナシ

宮崎山形屋ナムコランド
①宮崎県宮崎市橘通東3－4－12山形屋内②0985（31）3348③水休④物販ナシ

日向レジャーパレス
①宮崎県日向市本町9－12②0982（52）4123③無休④物販ナシ

▲オリジナルグッズラック

プレイシティキャロット 黒崎店

①福岡県北九州市八幡区黒崎2―1―1富士屋ビルBF1②093(641)2304③無休④物販アリ

黒崎駅前の商店街の一番前に位置する黒崎キャロットはゲームマニアたちの店として九州ではかなり有名だ。そのため、この店には九州各地からプレイヤーがゲームの腕を競いにやって来る。ほとんどが高校生のファンで、店員とのコミュニケーションもよく楽しくゲームをプレイしている。

▲ＰＣ黒崎店のゲームファンたち
▶仕事熱心な佐藤責任者ととても明るい塩手係員

※残念ながら１月末日を持って閉館しました。

九州 長崎

●クマモト城●

神宮前 キャロットハウス

①宮崎県宮崎市神宮2―1―30②0985(29)3967③無休④物販アリ

明治神宮を思わせる景観で休日は親子連れでにぎわう宮崎神宮。その入口付近にあるのが神宮前キャロットハウス。居心地も良く、ゲームプレイヤーのレベルも高い。それに加えて店長の川内おばちゃんはとってもやさしそう。

沖縄三越店 ナムコランド

①沖縄県那覇市牧志2―2―30②0988(62)5111③月休④物販ナシ

南国沖縄の中心地、那覇市の一番にぎやかな国際通りのまん中にある沖縄三越。その8・9Fがナムコランドで、8Fは子供向けの乗物コーナー、9Fがゲームコーナーになっています。

鹿児島山形屋ナムコランド
①鹿児島県鹿児島市金生町3―1山形屋内②0992(27)6177③水休④物販ナシ

プレイシティキャロット久留米店
①福岡県久留米市六ツ門2―34三信ビル2F②0942(35)4212③無休④物販アリ

分大キャロットハウス
①大分県大分市旦ノ原ササコエ860―144②0975(69)9851③無休④物販アリ

ジャスコ大分店ナムコランド
①大分県大分市中央町1―2―7ジャスコ大分店8F②0975(37)1308③木休④物販ナシ

福江マルイ店ナムコランド
①長崎県福江市中央町5―4マルイ㈱②呼09597(2)4105③無休④物販ナシ

ジャスコ光吉店ナムコランド
①大分県大分市大字光吉825―1②0975(67)0478③木休④物販ナシ

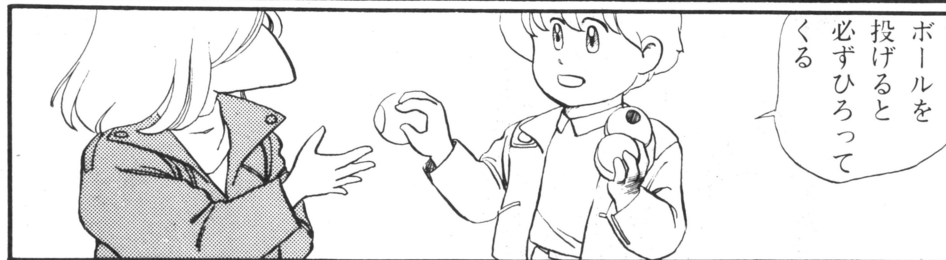
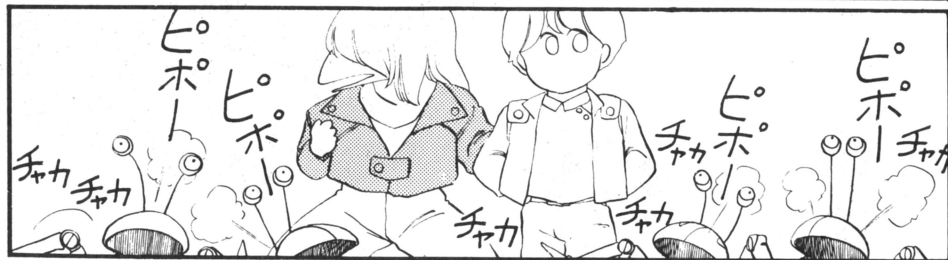
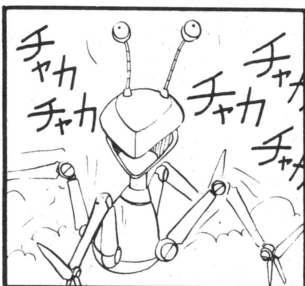
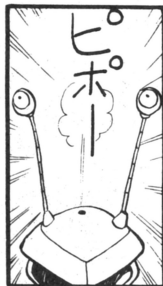
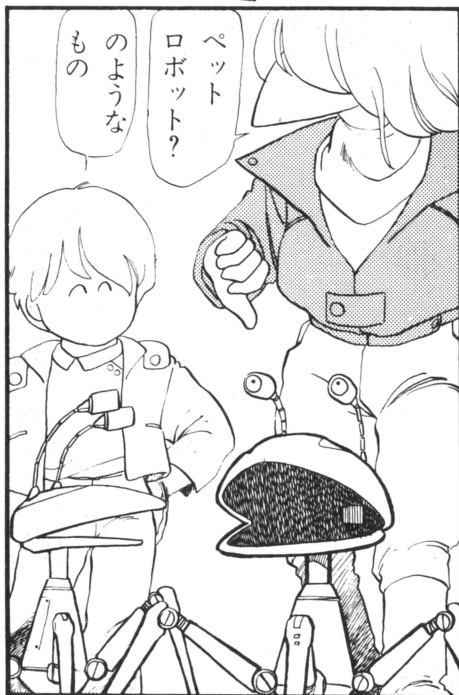
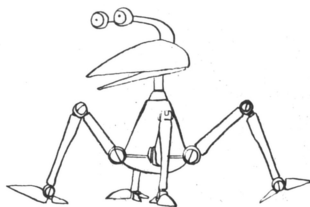
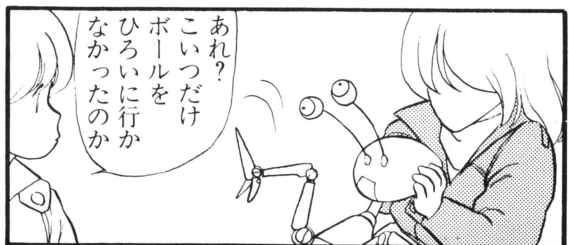
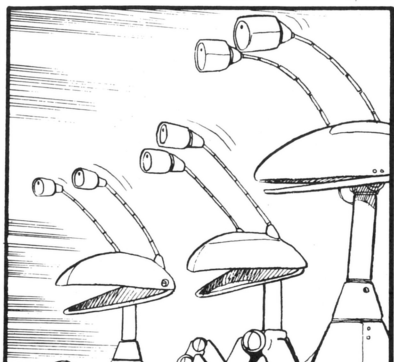
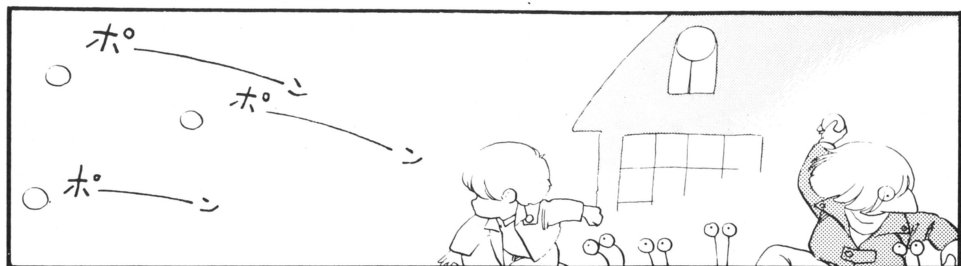
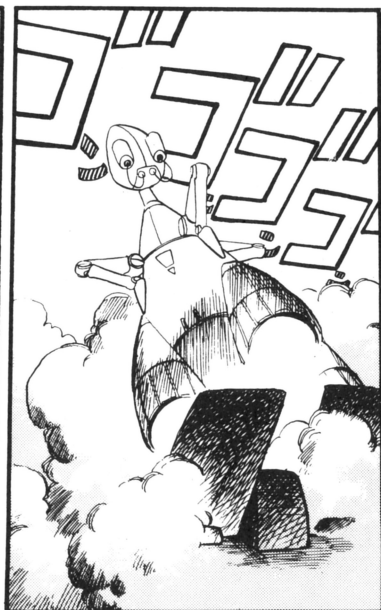
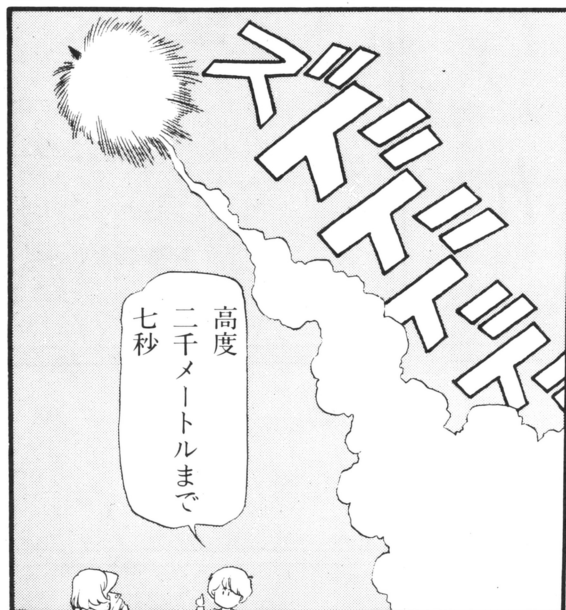
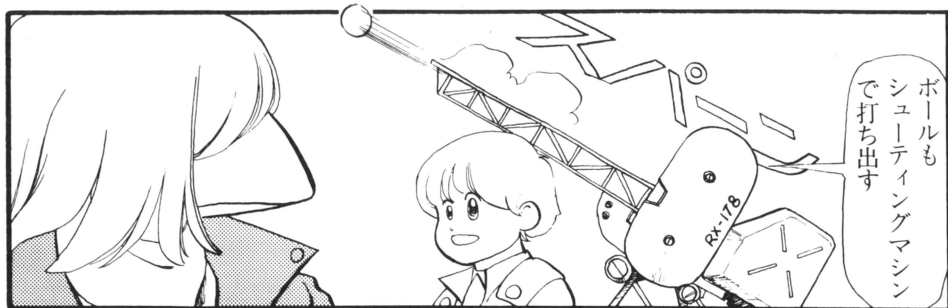
春
力劇場
明けましておめでとうございます。
本年も、大胆かつ斬新なナムコのゲームをお引き立てのほど、よろしくお願い申し上げます。
さてー、新年早々の強力エレメカ2機種、早速、総天然色にてお届けいたします。
すみからすみまで、ず、ず、ずいーっと、遊んじゃってみてね。
私の名は、「プロフェッサーN」。ロボット操縦でサッカーをする、ものすごいゲームマシンが完成したのだ。
HiHiHi
ROBO SOCCER
超赤色光線操縦装置搭載電子人形蹴球機械
ROBO SOCCER
INSERT COIN
GiGAGA....
ポイントは、ツインレバーコントロール。
これが熟達した者が勝者となる。ゲームに勝つには、まずテクを磨け！
思わずエキサイトしちゃう、本格派対戦ゲーム。

新
エレメ
ポカスカ探検隊、隊員、まかちゃんです。これよりジャングルの奥地へ進入！
ポカスカ探検隊
なんと！ジャングルでは探検隊とゴリラの壮絶な闘い。
POW!!
窓の下の絵に注目。自分の絵なら素早くたたけ。相手の絵ならヘルメットで防御。単純で原始的なゲームだけに、燃えてしまうのだ。
どっちも楽しいゲームだね。みんなさそって、トライしてみよう。
ひ、ひ、ひ、このロボットを操って、世界中のナムコランドを征服するのだ。
かくして、探検隊の活躍でプロフェッサーNもすっかり改心して、よい人になりました。そして平和なナムコランドには、ゆかいなゲームを楽しむ元気な子供たちでいっぱいになりました。おしまい。

午後の国

12話〈マイ・ペッツ〉作・冨士 弘

ポーーン
ポーーン
ポーーン
ドカチャカドカチャカドカチャカ
チャカスカチャカ
ピポー
ピポー
ピポー
あれ？こいつだけボールをひろいに行かなかったのか
ブースター装着で空も飛べる
いやボールをはなす前にかまれた

ボールもシューティングマシンで打ち出す
スパーン
ズイーイーイー
高度二千メートルまで七秒
ゴゴゴゴ
ドッカーン
あ！こわれた
まるで迎撃ミサイルだ
だめかなやっぱり

ゲーム開発マンの登龍門

ナムコゲームスクール開設
生徒募集のお知らせ

自称天才プログラマー、自称天才ゲームデザイナーとのたまう諸君、諸君のゲームに対する情熱を、ナムコではちょっと試したくなった。

巷には、日夜ゲームのアイデアをしぼり、プログラミングに没頭するゲームフリークがあふれていると聞く。我々プロも、彼らのゲームに思い入れる情熱には拍手を送りたい。

そこでナムコは考えた。

その情熱を無にすることなく、切なる願いを実現させる道はないだろうか？我々が力を貸すことはできないだろうか？

こうしてできたのが、**ナムコゲームスクール**である。

ただし断っておくが、ナムコゲームスクールは、ファンクラブではない。あくまでも将来、プロのゲーム開発マンになりたい人を鍛える場なのだ。プロの養成だから厳しい。

プロの養成だから狭き門だ。

それでもチャレンジしたいという人には、学習できる場とチャンスを提供しよう。それがナムコゲームスクールである。

我こそはゲームプログラマー

我こそはゲームデザイナー

と自負する人は次を読むべし。

「僕でも大丈夫だろうか？」と思っている人も、思いきってチャレンジしてほしい。

〈受講資格〉

18歳以上

適性

- ●ゲーム企画で自己表現をしたい
- ●ゲームプログラマーになりたい
- ●絵を描くのが好き
- ●キャラクターデザインがしたい
- ●ゲームミュージックを作りたい

以上のうちひとつでも該当するものがある人。

▼受講方法には次の2コースがある。

《通学コース》

週2～3回ナムコ本社へ通い、ゲーム企画・プログラム等を勉強するコース。

《通信コース》

ナムコからの通信教育によりゲーム企画・プログラム等を勉強するコース。

〈応募方法〉

アンケートの答を記入、用紙の部分を切り取り、(もしくは別紙に書いて)郵送。特に最後の設問には念入りに答えること。

〈応募先〉

〒146 東京都大田区矢口2・1・21

ナムコゲームスクール「生徒募集係」

〈締切〉

昭和61年2月末日

※(注)①応募が多数予想されますが、通学・通信コースとも若干名の募集です。

②スクールの授業内容等についての問い合わせは、「ハガキ」のみで受け付けます。

ナムコゲームスクール
生徒募集アンケート

Q1・ゲームスクールの授業において どんな内容のコースに参加してみたいですか？（複数回答可）

a・ゲームアイデアについて
b・ゲームストーリーについて
c・ゲームキャラクターについて
d・ゲームミュージックについて
e・ゲームテクニックについて
f・ゲームのハードウェアについて
g・ゲームの評価方法について
h・BASICについて
i・アッセンブラーについて

Q2・あなたはどちらの授業形態を望みますか？

a・教室での授業（ナムコ本社開催）
b・通信教育

Q3・あなたはビデオゲーム（パソコンゲームも含む）以外にどんな遊びをしますか？

Q4・あなたのセールスポイントは何ですか？（例・サッカーが上手、数学が得意、マンガが上手など）

Q5・あなたの属しているグループを1つあげて下さい。（例・アニメ研）

①そのグループは何人ですか？

②グループの話題は何ですか？

Q6・あなたはナムコにどんな印象をお持ちですか？

Q7・あなたは将来何になりたいと考えていますか？そのためにどんな勉強をしていますか？

Q8・あなたの好きなマンガ家、あるいは作家を3人あげて下さい。また、その人の作品もあげて下さい。

❶

❷

❸

Q9・あなたの好きなビデオゲームを10個あげて下さい。また、そのゲームのメーカー名と、好きな理由をあげて下さい。（パソコンゲームでも可）

❶

❷

❸

❹

❺

❻

❼

❽

❾

❿

Q10・あなたはパソコンを持っていますか?持っている場合そのパソコンの機種と周辺機器は何ですか?

Q11・あなたはパソコンで、どんな事をしたことがありますか?

a・ゲームをして遊んだ
b・オリジナルゲームを作った
（それはどんなゲームですか?）
C・その他

Q12・コンピューター言語の中で、あなたの使用できる言語は何ですか?
a・まだない
b・ベーシック
c・アッセンブラ
d・その他

Q13・あなたが日頃、「こんなゲームがあったらな」とか、「こんなゲームを作ってみたい」とか思っているアイデアを次のポイントに従って書いて下さい。
①ゲームの内容（文章で）
②ゲームのねらい、面白い点（文章で）
③画面の絵
④キャラクターの絵

▶このスペースでは無理がありますので、できるだけ別紙にてお願いいたします。

氏名	生年月日 S　年　月　日生
住所 □□□－□□ ☎　（　）	
学校名	学年　年

▲氏名記入欄は、全部別紙に解答なさった方も切り抜いて同封して下さい。

求む！ゲーム アイデア

自称プロの諸君へ——

誰に教わるともなく、独学でゲームの企画・プログラムを習得してしまった自称プロの諸君、いよいよ諸君の出番だ。

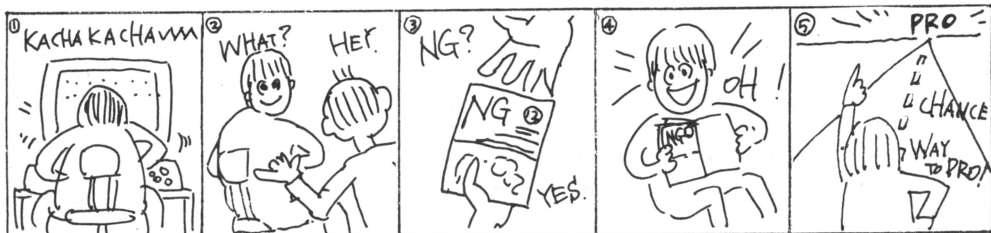
「僕の作品を見て欲しい。」

「この企画をナムコに売り込みたい。」

と、常日頃思っていても、その機会がなかったという君、アイデアは豊富なのにプログラムは苦手、という君にもチャンスを提供しよう。

ナムコがこれまで生み出してきたヒットゲームの数々に、勝るとも劣らぬ作品を、ぜひ送ってくれたまえ。

そして、プロの我々を驚かすような斬新でレベルの高いゲームを制作した人には、ゲームスクール事務局が窓口となり、ナムコがバックアップして、世に送り出すことも考えている。

さあ、このチャンスを生かすかどうかは君次第だ。

〈応募資格〉

18歳以上の

●ゲームデザイナー
●ゲームプログラマー
（プロ・アマ問わず）

〈応募形式〉

ゲーム企画書、ゲームプログラムともに郵送。

作品には住所・氏名・年齢・職業電話番号を明記して下さい。

※プログラムの場合は、対応機種名（パソコン名）、プログラムの起動方法を必ず添えて下さい。

〈応募作品〉

未発表に限ります。

尚、応募作品は返却しませんので、必ずコピーを取っておいて下さい。

〈締切〉

昭和61年2月末日

〈応募先〉

〒146東京都大田区矢口2・1・21
ナムコゲームスクール
「作品投稿係」

ラジオWAアメリカン
from San Francisco.

〈放送時間・30分〉

北海道放送	(日)	24:30
東北放送	(日)	20:30
茨城放送	(月)	19:30
栃木放送	(木)	22:30
T.BS.ラジオ	(日)	25:00
静岡放送	(日)	22:00
信越放送	(土)	23:30
東海ラジオ	(日)	26:15
新潟放送	(土)	23:30
北日本放送	(土)	22:30
ラジオ大阪	(日)	17:05
西日本放送	(日)	22:15
中国放送	(日)	24:00
熊本放送	(日)	23:30
宮崎放送	(土)	23:30
R.K.B.毎日放送	(日)	24:10
南海放送	(日)	24:00

▶ハロウィーンに快傑ゾロの出で立ち

新年早々、うれしいお年玉。
遠いアメリカの我らが照子さんから、
熱いメッセージが届きました。
ひろみさんにはちょっとお休みしてもらって、
今回は、元祖・大橋照子のラジオはアメリカーン!

日本の皆さあん、お元気ですか?
サンフランシスコからこんにちは、大橋照子です。「ラジオはアメリカン」をやっていたら、何の因果か本当にアメリカに住むことになってしまったなんて不思議です。日本の皆さんとお別れするのはとてもつらかったけど、今度は本物の「ラジオはアメリカン」を放送することができるようになりました。斉藤洋美のラジアメの中の「照子のアメリカンコーナー」、聴いて下さってますか?毎週、こちらアメリカからテープを作って日本に送ってるんですよ。皆さんからもたくさんのエア・メールを送って頂いて嬉しい悲鳴をあげています。ありがとうございます。

こちらはとても気候が良くて、夏は気温25度平均、冬は10度以上。空は青く澄み、空気は新鮮、広い大地に緑がゆさゆさ。もう頭も体もボワーンとしたまんま。のんびりゆったりの毎日で、緊張する暇がなくて、かえって心配です。日本に帰る頃、どうなっちゃってるだろうって。良い例が車の運転。日本で13年間無事故無違反、殆んど故障も失敗もなく運転してたのに、こちらに来て8ヶ月のうちにやったこと——タイヤのパンク、鍵を中に入れたままドアをロック!ガス欠で道路の真ん中で立ち往生。

おまわりさんに追いかけられて「Uターン禁止!」って怒られた……。もう失敗は数え切れない。それに加えて車がトラブることしょっちゅうです。

アメリカは車検がないと喜んでいたけれど、それ以上に修理に出すのでお金のかかること。やっぱり調子が良くて機能性に富んだ日本車は、アメリカでも大評判です。うちの車は二台ともアメリカ車だから…なのかナア…。

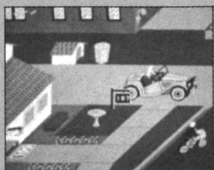
評判がいいのは日本車だけじゃありませんよ。私の家の近くに大きなショッピングセンターがあってね、そこにあるんです!ゲームセンターが!とってもきれいで楽しい所。なんといっても人気は、アタリのパックマンやポールポジション。アメリカ人のおじさんや少年達が次々に25セント硬貨を入れては目を輝かせて熱中してました。嬉しいですね、やっぱりナムコ!って。

あ、もうそろそろお別れの時間。またラジオでお会いしましょうね。お元気で。

◀照子'sファミリー

アタリ・ゲーム情報

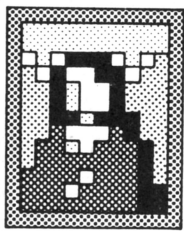
●ペーパーボーイ

「ペーパーボーイ」、つまり新聞少年。彼の使命は、自転車のハンドルを操って途中の障害をかわしながら、新聞を確実にポストに配達することなのだ。ノリのいい音楽にリアルなグラフィック、つかの間アニメーションの主人公になったようだ。

●インディアナジョーンズ

泣く子も黙るインディ・ジョーンズがなんとゲームになってしまった。おなじみのイントロに、映画と同じ設定の画面、モチ、あのジェットコースター気分のトロッコシーンだってある。これでゲーム場に行けば愛(いと)しのインディにいつでも会えるね。

Mr.ドットマン 世界を駆ける
——パリ編——

11月6日、午前7時40分。パリ、シャルル・ド・ゴール空港に着いたB・747の乗客の中にmr.ドットマンの姿があった。手荷物のスーツケースの中には、分解したベレッタ・ピューマ自動拳銃(オートマチックガン)が隠されていた。—なんて書き出すと、まるで大藪春彦の世界。でも実際は、着替えなんかがたくさん詰まったでかい荷物(バック)を肩に掛け、よたよたと飛行機から降り立ったmr.ドットマンでありました。

▲世界最大の美術館、ルーブル館内。
こんな大きな部屋が225室もある。館内で画学生が模写する姿をあちこちで見かけた。さすがにみんな上手(うま)いんだぜ。

さて、パリと言ったら何たってルーブル美術館だね。パリのほぼ中心、セーヌの辺(ほとり)にあるルーブルは、木々の色づく晩秋の風景の中で、まるで名画のようだった。

で、近づいてみると、建物がすごい。あっちこっちに彫刻が施されて、えらい迫力!さすがもと宮殿だったと言うだけある。

だが、外見だけで驚くのはまだ早い。中に入ってみると、まー広いのなんの、並大抵の広さじゃない。何しろ20万点にも及ぶ名画をまじめに見て行けば一週間はかかるという広さなのだ。それに加えて順路がなく、まるで迷路。思わぬところに通路があって、はたと気がつくと自分のいる所がわからなくなっている。地図と磁石(コンパス)があったので無事に出られたが、危うく「日本人旅行者、ルーブルで行方不明」なんて新聞に出るところだったぜ。

▲ダ・ヴィンチくん作のモナリザ。

▲Mr.ドットマン作のモナリザ。

さて、ここには、ミロのヴィーナスやモナリザをはじめ、世界的芸術作品が勢揃いしている。が、意外と警備は甘い。部屋の隅っこにおねーさんが座っているだけなんだ。だから簡単にお土産に持って帰れそう。

僕は、昔「マッピー」でモナリザのドット絵を作ったから、本物と対面した時は大感激!でも、さすがにこれだけはガラスケースに入っていて、残念ながら連れて帰る事は出来なかったのでした。

ところで、パリの街ってのは小型車がやけに似合っていたりする。ルノー、シトロエン、フィアットなどの玩具(おもちゃ)っぽい車が走り回ってて、TOY大好き人間の僕はやたらと喜んでしまった。パリのトイショップが見つからなかったのはちょっと残念だったけど、日本(くに)に帰ってからフランス車の模型(プラモ)を買いまくってしまったのは言うまでもない。

そんな訳で、初めて外国(そと)に出た僕は、見るもの全てに感動し、ひたすら「!」を連発してしまったのでした。めでたしめでたし。

▲イエナ大通りの優雅なたたずまい。

龍馬くん

タワーオブドルアーガ
T OF D

当選者発表!!

●●子子世ちゃん見てる〜!?●●

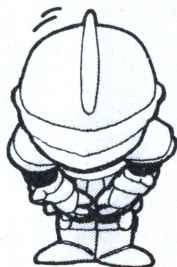
満員御礼

なんだ、なんだ、ちょっとプレゼントって言っただけでこのハガキの山はヨ〜!なんだっつーんだよ!!めんどーくせえから勘定してねえけどヨ〜、2000通ぐらいは来てるぜえ。これというのも**世田谷区の中村尚之**っ!コラッおまえだよおまえ。16枚もハガキ使いやがって数出しゃ当たるってこたーねーぞ!**浦安市の熊谷薫**ッ!おまえも10枚もムダ使いしやがって…「みなさんお元気ですか?」ぐらい書いてこいよな〜!**上田市の渡辺陽**。抽選だからな〜。おまえのハガキなんて読んでねーぜ。

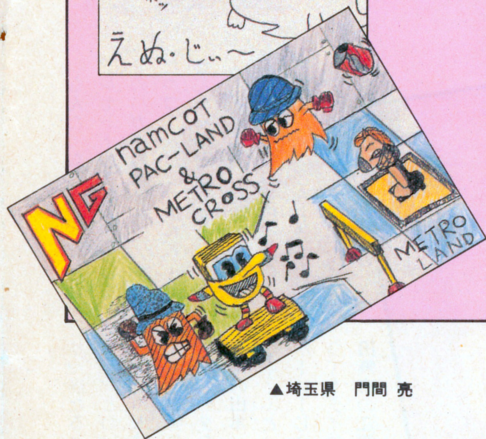
あと、イラスト描いてる奴。こーゆーの見ると本当にアッタァ来るぜ。絵描いて色つけりゃ当たると思ってる奴は、オラァどわい嫌えなんだョ〜。**石川県の米林潤一郎**。**江戸川区の西方邦仁**。**福山市の塩飽利昭**。ヘタな絵かくなよー。**京都の山本一通**!マジだろーなー?ふとっちょギルくん?かーいーじゃねーかよー!いつでもタイマンはったるぜえ。**田無市の江副滋**!うますぎるんだよ、イラスト。気に入らねーぜ。**高岡市の江幡育子**!18才の女のコだからって当ててやるほど甘ちゃんじゃねーんだぜオレは!あとファミコンも持ってねえビンボー人の**井上健(高崎市)**。以上の10名。ドルアーガ送ってやっからよ〜、またなんかハガキ出せよな!バッくれんじゃねーぜ!!

続いて龍馬くんの当選者を発表するぜえ。バリバリ行くからよ、聞き逃すんじゃねーぜー。**山県郡の中村和孝・京都市の鈴木田浩司・大分市の岩上成彦・島田市の山口護・石巻市の清水浩二・柳川市の佐藤剛大・加古川市の西多亮介**以上の7名に加えて、おもちゃ屋に早速とんでって恥をかいた**北九州市の三浦昇平**と**茨木市の松田佳久**。自慢じゃねーが、龍馬くんもドルアーガも人気あってよー、品切れしてるんだとよー。もしおもちゃ屋で買えなかったら、事業課のI(アイ)カカリチョーに「ザけんなよー!バッくれんじゃねーぜー!」とガンとばしてくれよなー。それからよー。最後の一名だけど、オイラの趣味で選ぶぜー!**神戸市の横山昌美**。当たりだぜ。以上10名に「龍馬くん」送るぜ、待ってろよ!それから外れた奴、品切れになんねーよーに、今いっしょうケンメー作ってるからな。おもちゃ屋いけよー。

●ドルアーガ係と実は同一人物だった龍馬くん係より。

御応募どーも ありがとう 品切ごめんなさい

▲埼玉県　門間　亮

HAPPY NEW NG TALK

今年もヨロシクNG・TALK！
昨年は、あっちでぐらぐら、こっちでどかん、地球が破裂しちゃうんじゃないかと思ったけれど、何とか年が明けて、
HAPPY NEW YEAR！
さあ、みんな！　地球がなくなる前に、やりたいことは、みんなやっちゃおう!!

◀兵庫県　梶原　雅夫

ドルアーガの友情

僕は中2の夏から中3の初めまでドルアーガのお世話になってきました。思えば夏休みに友達に誘われ、宇都宮キャロットハウスにいったのが始まりで、その日ちょうどドルアーガが入ってきたのです。その日から毎日キャロットに通い、昭和59年12月26日にカイを救出できました。その6ヶ月間にいろいろな友達ができ、僕は、ドルアーガとドルアーガを出してくれたナムコさんに感謝しております。

●栃木県ギル君でーす

ギル君良かったね。年をとってからその友達とカイ救出記念日に会うなんていうのも素敵だね。いつまでもそういう友達を大切にして欲しいな！

（マッコウ）

㊙コンセント事件

こんにちは、マッコウさん。と、とつぜんですが、コンセント事件のことを聞いて下さい。
ナムコ直営店にメトロクロスをやりに行った時のことです。その日はめずらしく絶好調ではしゃいでいたら、足でコンセントを抜いてしまったのです。こんな所にコンセントがあるからいけないんだと思い店員さんに言ったが、お金も返してくれず、反対に怒られてしまいました。そして、クレジットした人や2プレイの人に僕がお金を返すことになり、その日のお金はなくなってしまいました。どちらが悪いのでしょうか……

●埼玉県　石塚　実

それは、ひどいね。本来、コンセントは抜けない様にしておくものなのに、反対に怒るなんて許せない。
もともとお姉さんはテーブル筐体の形が気にくわない。スカートをはいていると（めったにはかないが）足のやり場はないし、背中を丸めると腰が痛くなる。（年のせいじゃないヨ）電源コードもその一つだと思う。そこで、こんな筐体があったらやり易いのにな！というアイデアがあったら是非、お姉さんに教えて下さい！できれば絵入りが良いな！

（マッコウ）

◀神奈川県　佐々木無宇

楽しい『んぐ』を読もう

この間、学校にNGを持っていったら、

きびしい数学の先生にみつかってしまった。そしてNGを見て、「こんな『んぐ』なんて本読んでるから勉強できないんだぞ！」と言ってNGを持っていってしまった。その数日後、先生に「この『んぐ』ってなかなか楽しいな。またもってこいよ。」と言われてしまった。先生にこれは『エヌジー』だよ、と言っても『んぐ』『んぐ』と言っている。困った先生だ。

●大田区　糖沢　利明

渋谷の「PARCO」を「パーコ」と言う友人がいる。何度教えても、少したつとすぐまた「パーコ」と言う。最近は、もうあきらめている。（マッコウ）

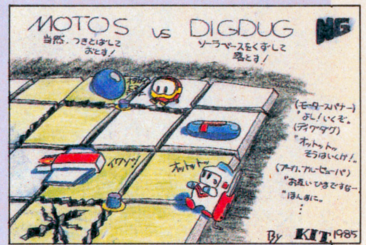
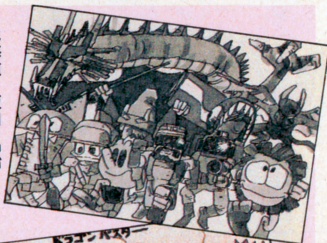
▲静岡県　KIT

11号の宿題「ゴール直前の死」の発表！

●評　姿勢が非常によろしい

▶北海道　坂田　昌治
▼広島県　平田　徹也

愛のキ・セ・キ♥

この間リブルラブルのポストメールを一年下の彼女に送ったんです。彼女は来年高校入試を控えた中三なのです。なぜリブルラブルなのか。それは彼女には本番も含め、実力・学力テストの残りが6回残っていて、一回毎に確実にバシシ（克服という慣用の意）してほしいと想う心からなのです。そして最後の本番で6匹目のトプカプをバシシして、HAPPY♡（ハート）のキ・セ・キを起こせますよーにという願いを込めてお守りとして送りました。先日のデートでは本当に感謝されました。皆さん！ナムコオリジナルグッズは使いようによっては、〝愛をクリエイトするnamco〟になりますよ！

●北海道　Nice Guy

受験生の皆さん！入試をバシシすれば、ナムコグッズで愛をクリエイトするのも間近かだよ。最後の一ふんばりで頑張るのだ。吉報を待っているョ!!（マッコウ）

ナムコットのBGM

今やっているナムコのCMでバックに流れている音楽、誰が演奏しているのですか？　レコードは出ているのですか？　教えて下さい。

●福岡県　古賀　信方

うん！なかなか良い曲だね。作曲は、矢口博康（ひろやす）氏。彼はYMOにいた高橋幸宏のニューアルバムでサックスを演奏したり、SAS（サザンオールスターズ）のコンサートに出演したりと只今活躍中。演奏は、プロダクション「ハローグッバイ」の某氏とのこと。残念ながら、レコードは出てないそうだ。（マッコウ）

▲岐阜県　交告マサヒロ

NG-TALKは、全国ネットで結ぶコミュニケーションスペースです。身の回りの出来事や話題等、楽しいお便り待ってます。

▲大阪府　楠　勝典

FROM STAFF

男の子が生れた。ラッコの子じゃなかったけれど、人間の赤ちゃんも充分かわいい。今年は子供の分までがんばって働かないとネ。（惑）

今年は〝立体ドット絵〟なんてのをやってみよーかなと思ってる。まだ思案中だがうまくいったらＮＧで発表したいもんである。（Mr ＤＯＴＭＡＮ）

○係長がマルセイユから帰ってきた。Ａ君はトロント、Ｆ君はジュネーヴ。陽焼けした肌に白い歯。四週間のＸマス休暇を終え、矢口の街はけだるく目覚めた。（Ｆ・古川）

私はサンタクロースがいると信じています。でも今だにサンタクロースからプレゼントを頂いたことがありません。明けましておめでとうございます。（龍馬くん）

ゲームブックが出たぞ～。血と汗と涙の結晶じゃ。ウフッ、本の次はレコードデビューと写真集を出す企画をしよう。私の冒険は、始まったばかりです。（ＮＡＯＭＩ 23才独身）

プロレスはハードゲームである。小生、今筋力トレーニングにはげむ毎日。ハードな人生はハードな体から。（おてら）

ボーナスでキャンプ用品をしこたま買い込んだので、さっそく極寒キャンプツーリングに行こうと思っております。（あと2点の遠山君）

わたしは清く正しいサラリーマンですが、あまり仕事をしません。（冨士）

「俺は人間だー！」妖怪世界へ引き込もうとする編集長の攻撃に新人の悲痛な叫びが編集室を切り裂く!! 次回「運命（さだめ）」、ＮＧを一度読んだらもう病気。（にっちゃん）

今度生れ変る時は冒険家になりたい。なぜって、机の上でせせこましい仕事をしなくてすむから。でも、アマゾン川に入ることを想像すると、ゾッとするなあ…（Ｒ★エディタ）

人間界にちょっと長居しすぎたみたい！土や潮（しお）の香りが恋しい今日この頃です。（マッコウ）

しつもん NG 11号の36Pにイスにすわっている人たちがいて その後にいる異様な生物は一体何物なんですか？

↑こんなやつ

香川県の神内（じんない）くん、いーところに気がついたね。そいつは2号と4号にも姿を現している。そのかわいいヤツは、私なのだよ。ワハハハ…つづく。（まかちゃん）

お正月映画はもう見ましたか？中でもバックトゥザフューチャーは痛快でした。少年の夢が生き、才能が開花するアメリカはスゴイ。創造力を大切に！（編集長ＵＮＩ）

●お願い

ＮＧ入手希望で250円分の切手を送って下さる方、切手はなるべく5枚以内にしてね。冗談のつもりで全部一円切手で送ってくる子、ウケないからやっても無駄だぞっ。㊇係Ｓ子

NG 第12号

昭和61年1月25日発行

●発行
株式会社ナムコ
NG編集室
〒146東京都大田区矢口2-1-21

NG13号は 4月25日発行予定です。

〈ナムコオリジナルグッズ入手方法〉

①このページの品名と裏の写真をよく見て、注文する商品を決めて、合計金額を出します。
(郵便手数料も合計するのを忘れずに！)
②お金を持って郵便局へ行き、「振替用紙」をもらい、下記のことを記入して下さい。
●口座番号の欄／東京5-193008　●加入者の欄／㈱ナムコ
●振込者の欄／あなたの住所・氏名・電話番号(絶対記入)
●裏の通信欄／注文商品・個数・サイズ・合計金額を明記。
(これを忘れると商品が送れなくなってしまいます。)
③全ての記入が済んだら、「振替用紙」を窓口へ提出して、お金を払う。商品は２～３週間位で届きます。
※尚、切手による受付はしておりません。
〈郵送先〉
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5㈱ナムコ
社長室事業課キャラクター商品係
〈お問い合わせ〉(03)756-2311

		品名	価格	数量	金額
	1	ピクパク下敷き	200		
	2	ピクパク便せん	200		
	3	ピクパク封筒	200		
	4	ピクパクシール	100		
	5	ピクパクパスケース	250		
	6	ピクパク"ゴンザレス"バッヂ	200		
	7	ピクパク"マリア"バッヂ	200		
	8	ピクパク"トメIII"バッヂ	200		
	9	ピクパクレーベルブック	150		
	10	ピクパクカンペンケース	350		
	11	ピクパクトレーナー(L・M・S/黄・クリーム)	3,800		
★	12	パックマンレポート用紙	200		
	13	パックマンカンペンケース	350		
★	14	キャラクターキーホルダー(パックマン)	350		
	15	パックマンフロートキーホルダー(赤・青・黄・白)	350		
	16	パックマンTシャツ(L・M・S)	1,800		
	17	パックマントレーナー(L・M・S)	3,900		
★	18	パックランド下敷き	200		
★	19	ゼビウス下敷き	200		
★	20	ゼビウスノート	200		
★	21	ゼビウスカンペンケース	500		
	22	ゼビウスTシャツ(フリーサイズ)	2,300		
★	23	キャラクターキーホルダー(ソルバルウ)	350		
	24	マッピーTシャツ(L・M・S)	1,500		
★	25	キャラクターキーホルダー(マッピー)	350		
	26	マッピー封筒	200		
★	27	ドラゴンバスター下敷き	200		
★	28	グロブダー下敷き	200		
★	29	ドルアーガ下敷き	200		
★	30	キャラクターキーホルダー(ギル)	350		
★	31	モトス下敷き	200		
	32	メトロクロス下敷き	200		
★	33	スカイキッド下敷き	200		
	34	ナムコTシャツ(フリーサイズ/ピンク・ブルー・グリーン)	1,800		
★	35	ナムコキーホルダー	1,000		
	36	ポストカードセット(6枚組, Mクロス, ドルアーガ他)	300		
	郵送手数料	商品代金 5,000円以下	400		
		商品代金 5,001円以上	700		
				合計	

★印は新製品です。

※郵送手数料は必要です。お忘れなく。

「※このページは代金の計算に使い、注文は必ず郵便振替でお願いします。」

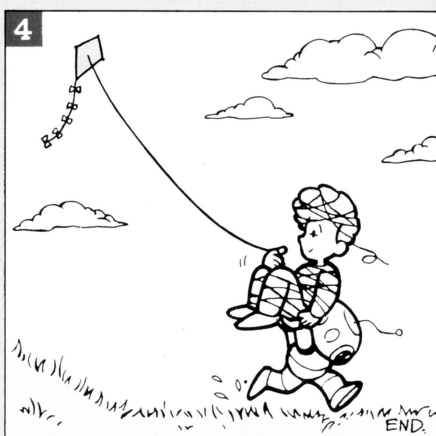
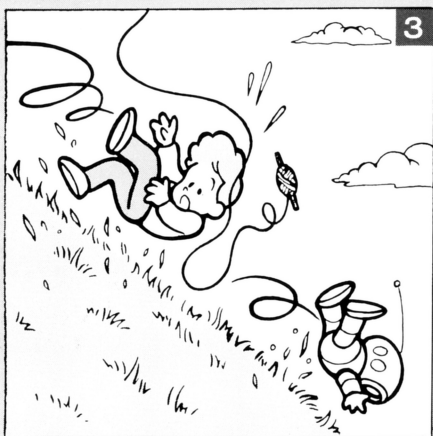
namco ORIGINAL GOODS
①
②
③
④
⑤
⑥
⑦
⑧
⑨
⑩
⑪
⑫
⑬
⑭
⑮
⑯
⑰
⑱
⑲
⑳
㉑
㉒
㉓
㉔
㉕
㉖
㉗
㉘
㉙
㉚
㉛
㉜
㉝
㉞〈前〉
㉞〈後〉
㉟
㊱
PAC-MAN
PAC-LAND
XEVIOUS
IN A.D.2012 FROM THE STORY OF
namco
Metro-Cross
AMUSEMENT CREATOR namco

TO READERS OF "NG"

PICO

JANUARY

STEVE

LET'S PLAY WITH THE WIND

No matter how cold it may be, it's no fun staying inside. So let's go outsi de. Don't get too excited, and be careful not to get hurt.

NG 第12号 昭和61年1月25日発行 発行(株)ナムコ NG編集室 〒146 東京都大田区矢口2-1-21